电子游戏与电脑游戏

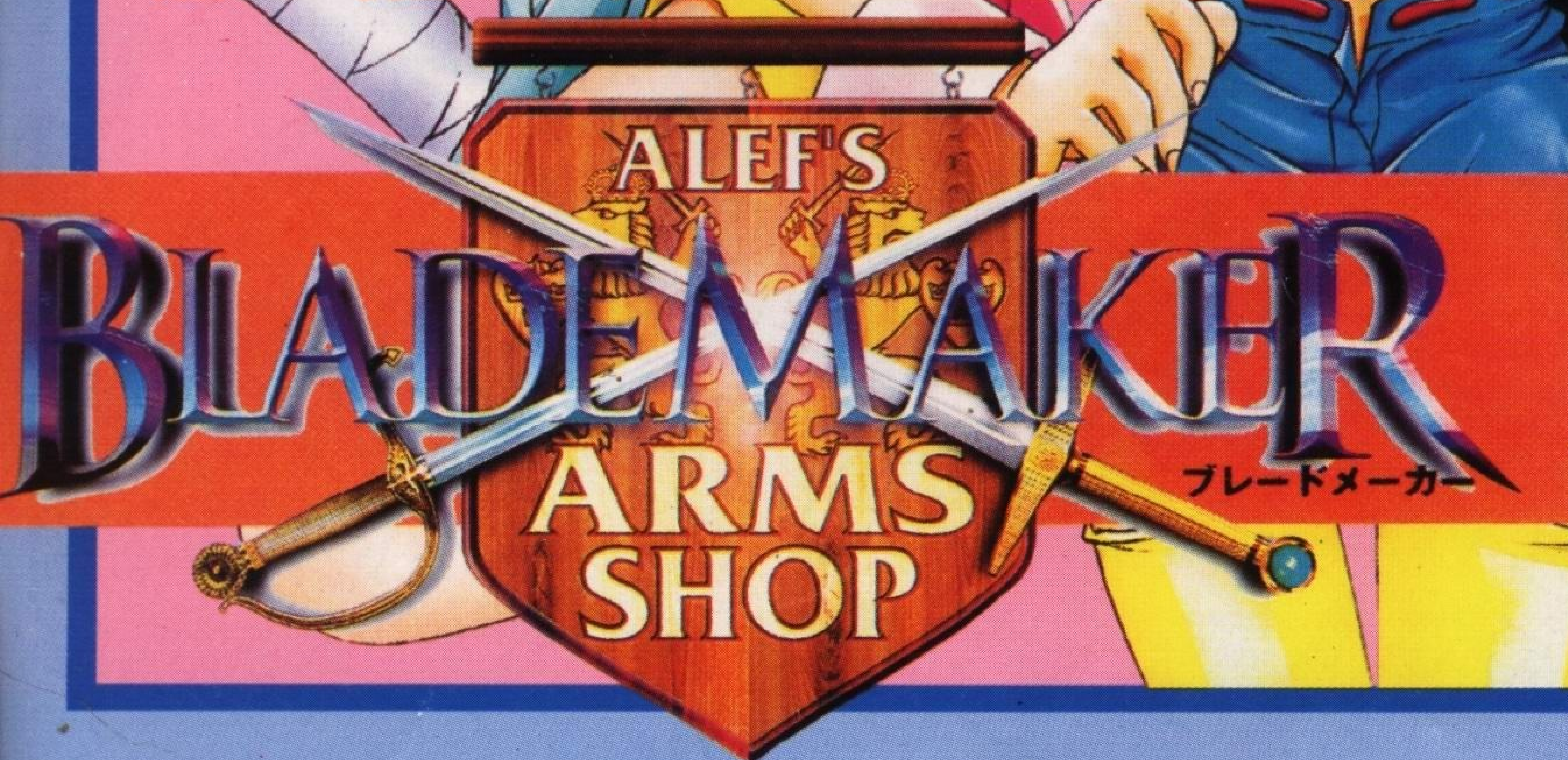
TV & PC

电子与电脑娱乐



由大量美少女登场的异类 RPG 作品!

机种:PS　类型:RPG　厂商:SHOEISHA　发售日:'99 年 7 月



(月刊)99·7期(总第36期)
1999年7月1日出版



本刊顾问:常志海 林 英 黄宗道
尹双增 黄进先 邢定桓
社长兼总编:陈曰岷
副总编辑:凌云
执行总编辑:卢克
责任编辑:余森 有余
美术编辑:徐扬
责任校对:文凤
主办:海南省科技咨询服务中心
编辑出版:《科学时代》杂志社
邮购地址:北京清河邮局062信箱
邮编:100085
邮购咨询电话:010-62924382
广告及业务咨询电话:0351-7066387
投稿信箱:北京市清河邮局062信箱
邮编:100085
印刷:山东烟台蓬莱新华印刷厂
广告许可证:琼工商广字04号
发行:《科学时代》杂志社
国际标准刊号:ISSN1005-250X
国内统一刊号:CN46-1039/G3
邮发代号:42-156
出版日期:1999年7月1日
定价:6.50元

科学时代
电子游戏与电脑游戏



嗨!大家好!现在说话的是小Pan,好久不见,你们大家过得还好吗?《电子游戏与电脑游戏》终于迎来她的三周岁生日,三年来承蒙大家一贯的支持和鼓励,在这里Pan谨代表所有的成员向大家深鞠一躬并衷心的道一声"谢谢"。

为了庆祝这个与众不同的日子,杂志在本期全面改版,为大家奉上特别的一期,原有的版块全部被重新命名并赋予全新的背景。本期开始界面切换为魔界,编辑老哥们也都套上魔鬼的戏装为大家倾情演绎一番,希望你们喜欢。

OK!那现在我们就已经站在地狱的入口了,奉大魔王BLUE殿的敕命我来做各位的导游,带领别人游览神魔的世界这已经不是第一次了,PAN很喜欢这个工作。来吧,让我们一起去拜会那些叛逆的精灵们,看看这个月的GAME世界发生了什么大事。

天使领域





美丽的羽毛于风中飘散，破碎的结晶在地上闪耀光芒，无数洁白的精灵在偌大的空间里生活着。这个地方就是天使领域，也是我们要参观的第一站。

给大家介绍一下，那边那个有着一对羽翼的家伙就是这里的主人：天使 Angel。这个主人是我们魔界的情报官，他的工作就是夜以继日地捕捉那些徘徊在地界边缘的迷途天使并从他们的身上得到天界最新的情报。他不停地将人们引入幻境，然后偷窥他们的心。虽然方法有些变态但确实能很快地掌握第一手情报。喂！Angel！你这是什么表情！告诉你我身后这些都是客人，你可不要动歪脑筋。闲话少说，赶快给我们看看你今天的收获吧。



NEWS NEC的新发展

相信玩家们都知道，SEGA 新世代主机 Dream Cast 的绘图晶片"Power VR 2"是由 NEC 生产制造吧！当时在 DC 推出初期还因为 NEC 生产不及，产生延误，致使 SEGA 蒙受重大损失。在大家都一致认为 NEC 将是 DC 阵营最佳战友之时，美国 IGN64 传来一则消息：NEC 将代为生产任天堂新主机"海豚计划"的绘图晶片。

根据消息指出，NEC 已经跟任天堂达成合作协议，将生产任天堂新主机专用的绘图晶片。这个绘图晶片是由美国 Art－X（世界首屈一指电脑动画绘图公司 Silicom Graphics 的子公司）设计的全新架构的绘图晶片，采用 0.18 微米，DRAM 混载制作工艺。

NEC 系统整合部负责人 Junshi Yamaguchi 表示，任天堂新主机专用的绘图晶片将至少混载整合 8MB，至多 16MB 的 DRAM，比起 SONY 新世代主机 PS2 专用绘图晶片的 5MB 更具延伸性。只是目前还不知道任天堂新主机将会搭载多少记忆体。

此外 NEC 与任天堂还签署了另一份有关 NEC "EDRAM"的合作计划，并将利用此一新产品到任天堂新主机或其他网路应用上。

现在 NEC 生意越做越大，游走在各大家用游戏硬件商间，希望任天堂新主机推出时，NEC 不要再来个产量不足的可笑事件了。

NEWS 世嘉与任天堂的合作计划

这件事早在今年二月就已经有传闻，据说 SEGA 与任天堂将秘密开发 彩色 GB 版的"樱花大战"，虽然这消息最后并没有确切的下文，但却在电玩界造成莫大的回响。而日前日本产经报导，SEGA 已经正式宣布将加盟目前所有的掌上型主机游戏的开发，其中包括任天堂 Game Boy Color、万岱 Wonder Swan 及 SNK Neo Geo Pocket，而这也是 SEGA 与任天堂的首次合作。

为什么 SEGA 会加盟任天堂的游戏平台呢？这可能跟 SEGA 目前进行的公司改组有关吧。SEGA 目前已将营运重心转往家用游戏市场，如何扩增 SEGA 在各种游戏平台的出现率也是公司目前的重点之一。SEGA 希望藉由彩色 GB 的高普及率，帮助提高 SEGA 在游戏市场的知名度。SEGA 第一款彩色 GB 游戏也正是传闻中的"樱花大战"，将在今年内推出，另一款知名游戏也将随后登场。

根据目前种种迹象，SEGA 似乎已慢慢由游戏硬件商转型为游戏软件商，或许玩家们有机会看到软件开发功力超强的 SEGA 公司在各平台推出上游戏喔！不过 PS 或 N64 就……不太可能了。

顺便一提，当初 SEGA 社长入交昭一郎对彩色 GB 推出樱花大战一事提出一个要求，就是 DC 必须能与彩色 GB 连线，或许这也有可能实现吧！

真是商场无永远的朋友，也没有永远的敌人啊！


NEWS

任天堂次世代主机"DOLPHIN"(海豚)发表

任天堂公司于5月12日在东京一家饭店内举办了记者会,正式对外公布将与日本著名的松下集团合作,发展全新的数字网路娱乐系统,而合作的范围将横跨家电业及游乐器产业。

这台全新的新世代的娱乐游戏机"Dolphin"(海豚),将以DVD为储存介面,并且具有网络传输功能,具有21世纪的全新发展概念。

"本公司很高兴能与任天堂——这个游戏产业的领导先趋做密切的合作"松下电器总裁森下洋一表示"这次的合作计划,松下集团将把研发多年的DVD最新技术延用在这台最新硬体上,并希望让这台娱乐多媒体具有更多元的附加功能,除了进行游戏、网络功能之外,还计划将DVD影片、音声播放等功能内建,使得这部新主机能够重现现行所有DVD规格资料,让玩家真正能够享受到全新的娱乐新感受。"

另外在会上任天堂总裁山内博则先生表示:"这台新世代主机是任天堂自从与SONY合作流产之后,与其他公司合作投注心力最多的一次,任天堂有绝对的信心,将发展出真正高价值、高功能,多元化的硬件,并将全力支持加盟的软件开发商,开创全新的21世纪电玩新景象。"

5月13日美国E3大展正式展开,任天堂美国分公司也在E3上正式对外发表这条这震惊电玩界的新主机计划"Dolphin"(海豚计划)。

在E3展上任天堂美国分公司总裁Howard Lincoln先生首先对外简述这项合作计划的缘由。当初"Dolphin"在制定初期,便以制造出"快速、强劲、价廉"的全新娱乐媒体为目标而发展,为此,任天堂询求全世界技术领先的IBM洽谈合作,而且双方一拍即合。为了开发出最强的硬件,任天堂与IBM秘密合作多年,并再邀请DVD技术全球独步的松下集团合作,开发"Dolphin"专用DVD。此外任天堂及IBM签署了一项合约,打算投注10亿美金的超高预算,全力打造这台全新世代的娱乐媒体。

另外任天堂表示,"Dolphin"的功能比起SONY次世代PS有过之而无不及,具有更强的功能、更多元化的发展,但"Dolphin"售价却更便宜!

目前已公布的"DOLPHIN"规格

下面请大家来看一看从E3大展上传回来的"DOLPHIN"的主要规格介绍。

CPU

由任天堂与IBM投资重金开发的全新规格。代号"Gekko"的Power PC Chip,采用IBM最新研发的"铜功艺"制作,0.18微米工艺,动作周波数400MHz。而铜工艺是IBM研发多时的全新专利,并在今年初对外发表。利用铜工艺制造的晶片,除了更稳定外,而且使传导性大增,所需的电能更少、效率更好、产生的温度更低。

绘图晶片

由任天堂与Art-X合作,共同开发的特别订作绘图晶片,主频200 MHz,采用与PS2相同的DRAM混载工艺制造,主芯片采用0.18微米工艺制作。附带一提的是,Art-X是目前电脑绘图界最强的Silicom Graphic所分出的精锐子公司,对于绘图晶片设计功力世界一流。

记忆体

采用目前世界最高速Rambus公司制造之RDRAM,传输速率3.2GB/秒

储存媒体

由DVD制定规格厂商之一的日本松下电器制作,采用松下最新研发的DVD Driver,能读取目前所有DVD规格资料,包含DVD影片、音乐,此外还有全新的DVD防拷保护。而松下表示,如果在条件允许的情况下,不排除使用可重复读写的DVD-RAM的可能性。

网络功能

为"Dolphin"内建的标准配备。

发售日期

预定2000年末全球同步上市


NEWS

SCEI与东芝合并公司运作

SCEI与东芝5月24日发表了一项共同协议,两家公司共同出资成立为生产次世代PS专用128位元中央处理器"Emotion Engine"的合并公司的详细资讯。

这家名为"大分TS半导体"的半导体晶片制造厂,是以东芝旗下专门负责半导体生产的"大分"厂为基础而成立的,它将专门负责次世代PS主机专用中央处理器"EE"的生产。

目前"大分"TS半导体厂将引进现今半导体界最高等级的0.15、0.18微米制作工艺水平,从而制造出更好更准确的半导体芯片,并预计今年秋季"EE"处理器可能开始量产,初期产量为月产一万枚晶片。

此外"大分"TS半导体,的董事将由SCEI社长久多良木 建兼任,社长为东芝微处理器生产事业部部长小松 茂兼任。有关新公司的生产设备由SCEI负责提供,营运及生产计划仍由原东芝"大分"厂负责。



NEWS DC的全力攻势 会使SEGA的命运转变吗？

赌上SEGA命运全力一击的新世代主机"Dreamcast"已经发售近半年了，中间经历了许多的风风雨雨，有DC初期主机及游戏软件重大延误、次世代PS公布带来的影响、SEGA连续三年的财务赤字、SEGA重大裁员行动、任天堂新主机"海豚计划"……，一连串的负面影响，使得SEGA更显腹背受敌。但是SEGA仍全力为DC铺路，并在不到半年的时间创下销售100万台的佳绩，打破了游戏机史上销售的新记录。到底SEGA的全力一击会不会成功，让我们来听听业界人士的看法。

在这次E3展中，最耀眼的应该是SEGA Dreamcast了！SEGA以游戏界有史以来最高一亿美金的行销预算，全力为DC北美市场铺路，除了改变以往高傲姿态，与各游戏开发商、发行商及零售商广结善缘外，更密集在各大媒体曝光，而这一切努力似乎得到不错的成效。但这看起来光鲜亮丽的成绩单，其背后隐藏的真相为何呢？

据E3访问的结果表示，大部份参观者对DC盛大的展示内容都为之惊讶，不管是优秀的硬件机能，还是丰富的软件阵容、完善的周边规划，DC的确让所有人有耳目一新的感觉，再加上SEGA重金营造的知名度及人气度，DC可说是此次E3最受注目的焦点。而这次DC的参展软件水准也非常之高，不论是SEGA的惊世作品"莎木"、NAMCO首款DC游戏"魂之力量2"、华丽流畅的赛车游戏"Metropolis"，还有加盟DC的北美游戏开发商展示的数十款精良的对应游戏。DC整体游戏制作水准，高居所有游戏平台之冠。

DC来势汹汹，SEGA也表现的胸有成竹，将会一朝雪耻复国。可是就我们访问E3大部份的游戏开发者及发行商，他们对DC未来的发展则分成两种极端的反应。

一种认为SEGA此次在SATURN的失败上学到了不少宝贵的经验，不管是在硬件的发展空间上、还是对加盟厂商的支援上、对行销策略及通路的营造，以及未来DC的附加价值规划上，SEGA都投注了非常多的心力在整体DC的规划上，而且表现的效果也合乎预期。如果以此发展方向持续成长，DC的后势发展成长可期。就如SEGA所言，DC绝对不是另一台SATURN!

但是另一方认为DC或许不会是另一台SATURN，但也绝不会如SONY Play Station般那么成功，SEGA不会如愿当上梦寐以久的电玩龙头宝座。他们认为SEGA的企图心太低了，DC或许能远胜现在已推出五年的PS，但是在规划DC时缺乏远见，只以打败目前PS为目标，对于性能大幅加强的次世代PS，DC在硬件上几乎无招架之力。

再者现阶段家用游戏市场利益大部份被SONY及任天堂所占，SEGA所能得到及利用的资源大减，就现在资本市场强者恒强的发展模式，SEGA想要一举反扑实属不易。就算目前DC能有不错的发展成绩，但是等到明年SONY及任天堂新世代主机相继面世，整个游戏市场是否能如SEGA预期的一样，还是个很大的未知数。

SEGA到底能不能成功，因为有太多的不确定因素，我们也不好断言，但业界人士表示"DC想要成功，SEGA必须付出较以往更多的心力。因为以往SEGA失败的经历，使得游戏厂商及消费者对SEGA仍抱持着一种怀疑的心态，无法给予SEGA全力的支持。而要扭转这一切负面的看法，必须看SEGA的努力。现阶段还是有部份游戏大厂如SQUARE、EA、EIDOS对DC还持保留态度，而这些厂商是具有左右消费者动向的重量级厂商，如何掌握到这些厂商的支持，应该是SEGA的当务之急。总之，SEGA必须把握这次机会，在次世代PS及任天堂新主机推出之前，全力为DC奠定基础，如果DC再次失败的话，相信DC也将会是SEGA最后一台家用游戏主机了。"



NEWS 新款掌上型游戏机 GAME·COM面市

现在掌上型主机市场真是热闹非凡啊！任天堂的GameBoy Color、SNK的Neo Geo Pocket Color及万岱的WonderSwan目前正杀得如火如荼时，又有新型的掌上型主机出来凑热闹，而它便是美国游戏Tiger Electronics公司新研发的黑白液晶主机"Game. com"。

"Game. com"的定位不单纯只是台游戏主机，其实它还是台多功能的PDA，举凡记事簿、计算器、日历等功能一应俱全，更重要的是它的液晶萤幕还能支援手写功能，让"Game. com"功能不在受限于游戏的领域上。

Game. com虽是一台多功能的掌上型主机但是游戏软体阵容确非常吓人，各家游戏厂都大力相助，好象是个小型的电玩联合国，目前规划游戏软件如下：生化危机、Resident Evil、燃烧战车、Metal Gear Solid、恶魔城之月下夜想曲Castlevania: SOTN、SEGA Sonic Jam、SEGA Indy 500、SEGA Fighter MegaMix、Frogger、Monopoly、WCW Whiplash, NASCAR、Deer Hunter、Command & Conquer Red Alert、NBA Live、Scrabble、Madden Football、Centipede、Holyfield Boxing (主机内附)、Furbyland.

这台多功能的主售价也十分便宜，目前预定为$30美元(约人民币350元)，游戏售价为$10——$25美元(约人民币100——250元)，价格相当便宜。





NEWS 中山隼雄下台

还记得5月份新闻中曾跟各位报导过,SEGA因为去年450亿日币赤字的严重亏损,导致SEGA将进行一连串组织再造的新闻吗?因为SEGA内部三头马车的分散策略,使SEGA无法集中全力在家用及大型电玩的发展。现在,SEGA内部三巨头之一的中山隼雄终于要因为SEGA的亏损负责,下台了。

大家或许还不清楚,以往SEGA内部可说是分为三个阵营,彼此间相互牵制。前SEGA社长中山隼雄(现为SEGA副会长)支持大型电玩发展;现任SEGA会长大川功则支持家用软件部门,只有现任的SEGA社长入交昭一郎倾向大型与家用并行发展,但因资源分散而力有未逮。这三头马车的公司策略,可说是SEGA会面临现今困境的最大元凶。而去年SEGA不论在大型电玩或家用电玩部门的收益狂减,再加上中山早就不满其权力日益缩减而萌生退意。

中山是SEGA内部的强硬派,一向是重大型而轻家用,在他近15年社长任职期间,虽然创造了SEGA大型电玩市场龙头地位,可是家用电玩部门却是一蹶不振。中山这次离去,除了正式宣告SEGA公司策略的大转变(将转以家用游戏市场为主),也是SEGA组织再造的第一步。中山离开SEGA后将转往日本Pasona Inc公司,担任总裁一职。



NEWS 任天堂的亮丽成绩

任天堂日前公布了它的财务报表,今年任天堂的业务仍是一路旺到底,让任天堂赚到了最高点。

截至今年4月底第一季度为止,任天堂已经达到930亿日币的净利,约$7620万美元,人民币7.82亿。而这主要的收益来自Game Boy Color的持续热卖,仅短短四个月已卖出了近1355万台,而"口袋怪兽Pokemon"更是任天堂赚钱的利器。靠着数款大人气游戏支持,Game Boy家族已经全球销售7900万台以上,是史上最卖座的游戏主机。

除了Game Boy表现外,N64表现也不错,去年N64全球销售796万台,而N64累积销售量更高达2510万台,真是十年寒窗无人问,一朝成名天下知。任天堂更发下豪语,今年还要卖出1800万台彩色GB及820万台N64。

而在软件销售表现上,去年任天堂软件总销售金额为5728亿日币($47亿美元,人民币350亿),较上个会计年度上升7%。软件总销售数为5480万款,较上个会计年度的3800万款成长了30%以上。虽然SONY PS有全球5000万台的普及度,但是论起获利程度,SONY还不及任天堂一半。

任天堂不愧是电玩界老手,如此雄厚的基础,任天堂将更有本钱问鼎21世纪的电玩盟主宝座了。



NEWS KONAMI 与微软的合作

不知道是微软想积极进攻家用游戏软件市场,还是KONAMI想要拓展PC GAME的市场领域,两家公司在日前共同缔结一份合作契约,共同声明将合作开发TV—GAME与PC—GAME,这俩家的和作为两种游戏领域日后的合作奠立了新典范。

这份合作契约中表示,日后微软公司所推出或发行的PC-GAME,其TV-GAME移植版将委由KONAMI公司制造或贩售,其范围包括有DC、PS及N64……等家用游戏主机的软件。

而契约的另一半也同样的表示,KONAMI所推出的任何家用游戏主机上的游戏软件,微软享有其个人电脑版移植、制造及贩售的权利。

对于这项合作契约,KONAMI CS软件事业部长务董事表示"KONAMI与微软都以提供世界最高水准游戏软件为目标而努力,而且在TV—GAME与PC—GAME领域中各执一方牛耳。这次双方的合作,除了对双方专业领域地位的再建立与整体游戏产业发展策略的拟定外,对于异业领域的发展也有实质上的助益。"

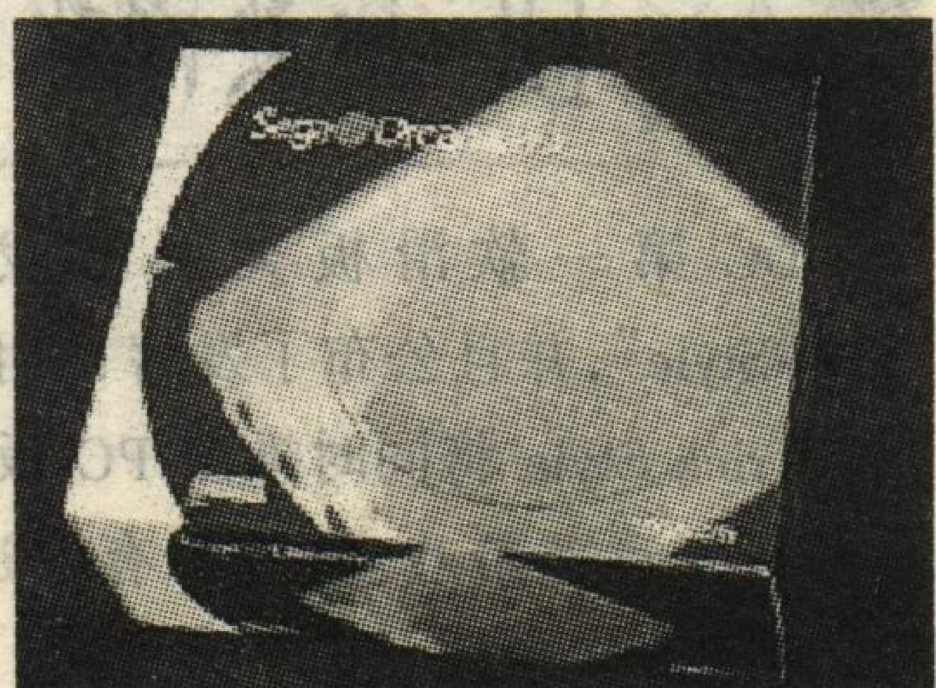
这项合作契约在缔结后生效,而双方合作后的具体产品则将在1999年下半年才能发表。



NEWS 北美黑色Dream Cast

DC的北美行销业务目前正紧锣密鼓安排中,而日前北美DC的造型也已出炉了,正如大家所预测的,是超酷的黑色造型。这是由北美知名的玩具连锁商——玩具反斗城所传出来的消息。

北美DC的涂装采用老美最喜欢的黑色造型,表现出十足的未来感,而包装盒也充满科幻感觉,让人忍不住想多看一眼。北美DC将在今年9月9日推出,附上专用的56K数据机,售价199美元。



此外玩具反斗城还透露,以NAOMI基板制作的SEGA人气足球游戏"Vurial Srricker-Limited"将会推出DC版,预计今秋登场。





NEWS 新型红外线控制器出台 可能引发新一次的革命



相信每个玩家都梦想自己就是电玩世界的无敌英雄，自己随便的一举手一投足，都能让游戏中帅气的角色相对动作，甚至让电玩人物的动作能跟现实生活的你一模一样。早在 8 年前 SEGA 在它的大型主题乐园就推出过逼真主题的游戏，玩家扮演七龙珠里面的超级英雄，随着玩家又跑又跳，游戏中的人物也会依样动作，甚至连放龟派气功还要双手依样画个大圈呢。只是这样有趣的玩法碍于成本，想在家里玩到几乎是不可能的。

现在玩家们当年的梦想就要实现了！这次 E3 展中，美国一家名为 Holoplex 的公司展示一款新型态控制器"Thunder CAM"，这是一款利用红外线捕捉动态影像的新型控制器，原理如同目前电脑动画界普遍的"动作捕捉系统 Motion Capture"，以点位移的相对变化达成座标间的运算，进而让萤幕中的人物作相对等的动作。只是不同 Motion Capture 的是，Thunder CAM 以红外线反射捕捉动态物件，操作者身上不必装备一大堆的感应器，动作将更轻盈。

不过这项产品还在研发中，准确度及动作反应时间还有待加强，不过不可讳言的，这项产品的出现，将使游戏制作更加便宜容易，玩家们也能享受更真切的游戏互动感受。



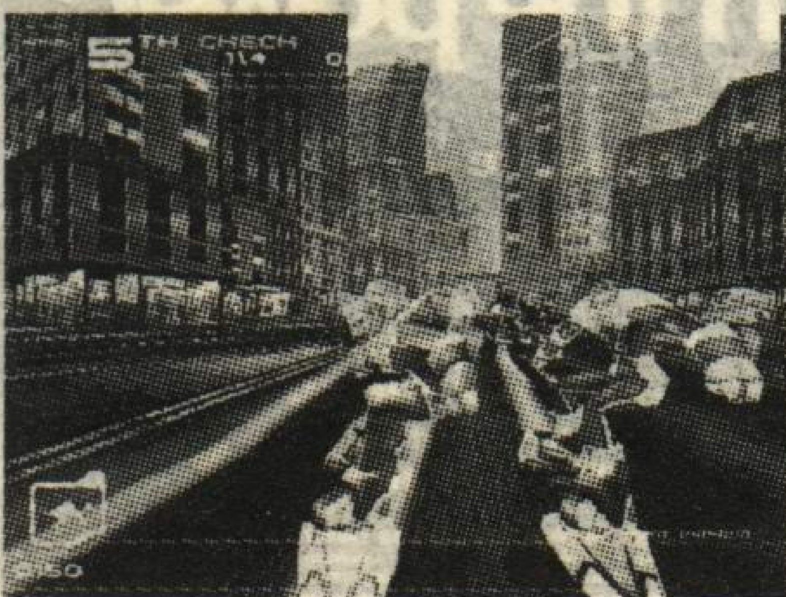
期待这项产品能早日量产推出，到时，在家里就能拳打脚踢玩游戏了！



SOFT DC 新款滑板类型游戏面市

DC 第一款滑板类型游戏面市，其游戏名称为"TrickStyle"，并且公布了发售日期。

Trick Style 将同时推出 PC 版及 DC 版，这是一款近未来的滑板竞速游戏。游戏中有超过 16 名的选手供玩家选择，在未来的东京、纽约、伦敦．．．．等大都市中来个空中飙车，飙车飙上天。



游戏采用全新材质压缩技术创造的游戏画面、支援 VMS 培养专属的游戏人物，TrickStyle 将有更多元的游戏新玩法。本游戏预计 9 月在北美及欧洲地区同时推出。



NEWS "孩之宝"推出 星际大战首部曲系列玩具

美国第一天上映就超越"侏罗纪公园"票房纪录的"星际大战首部曲－－威胁潜伏"，在全球引起暌违已久的"星际大战"风潮，伴随这个风潮而来的是周边商品纷纷出笼。台湾"孩之宝"公司将在六月份推出一系列以星际大战首部曲为主题的玩具，让台湾星际大战迷及玩家典藏。此次台湾"孩之宝"玩具总共包括星际大战的人物、玩偶、战机、武器等，其中孩之宝兼顾各种不同年龄层玩家的需要，引进各种不同尺寸的人物与模型，而且每一尊都是根据卢卡斯的原稿制作，对于细节部分特别注重，像是头发、眼神，甚至牙齿都是经过卢卡斯公司严格认证的。这次孩之宝除了引进模型之外，还引进在美国很热门的掌上型电玩、雷射枪与光剑等。根据台湾孩之宝的总经理表示："此次星际大战系列的玩具，最大的特色是精致与多样化，一个小玩偶的表情、眼神都是经过严格的要求，所以这一系列的产品，不但是小品有会喜欢，我们有信心，连成人的收藏家都会典藏。"

除了星际大战的玩偶，在六月份松岗电脑也将推出星际大战首部曲的赛车游戏与冒险游戏，新力唱片也会推出电影原声带，而福斯公司引进原装的卡片收集本，玩家可以去购买一包一包的星际大战的卡片来收集，也可以将多余的卡片与朋友交换，而星际大战相关的书籍与图片则由艾格蒙代理，台湾大哥大也将推出星际大战系列的预付卡。许多厂商都看好这波星际大战的热潮，所以玩家不只需要原力同在，更需要金钱的同在。

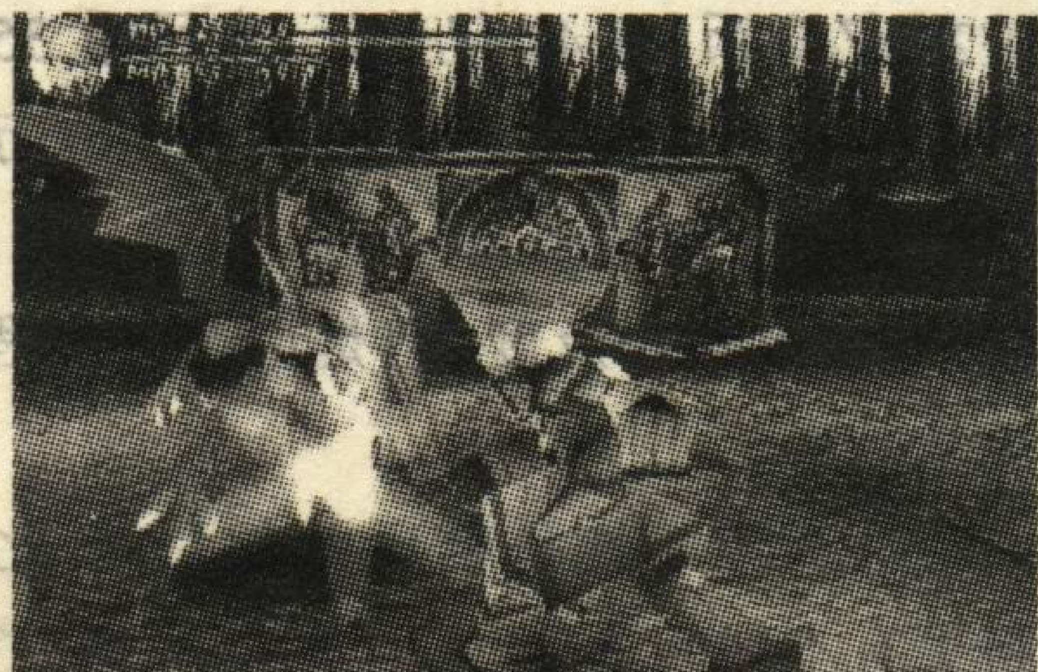


SOFT PS 新款动作 RPG "Dew Prism"即将面市

SQUARE 将在今夏随 PS 圣剑传说附赠一片新作体验版，这款名为"Dew Prism"的游戏是一款类似"武藏传"的动作 RPG，而现在游戏画面也公布了。

游戏共有两位主角可供选择，男主角是一名叫 Lou 的少年，女角则是一位叫 Mint 的公主，他们各为了不同的目的而展开冒险，所选择的角色不同，故事进行也将有所差异。而玩家无论选用哪一位当主角，剩下另一位会以重要 NPC 角色在游戏中登场。而游戏中的舞台十分广大，有一望无际的水世界、迷雾森林、遗迹．．．．等危机重重的关卡等待玩家探险。

游戏预定秋季推出，对应 Dual Shock 震动摇杆，喜欢动作 RPG 玩家可别错过。



SOFT "FF"最新作开发手稿公布



美国游戏网站GIA目前发表了一则让人兴奋的消息，SQUARE最有名的"Final Fantasy"最新作开发设计手稿已经公布了！

这个被SQUARE内部暂称为"FFIX"的全新游戏，风格跟以往所有"FF"系列完全不同，不管是人物设定还是故事背景，感觉像是回到了当初"FF"创立时剑与魔法那种充满中古欧洲的风格，与"FF"系列外传"Final Fantasy Tactic"比较相似。

SOFT 真人快打登陆Dream Cast

颇对老美胃口的血腥暴力格斗游戏"Mortal Kombat"的最新作"Mortal Kombat Gold"将在今年9月随着DC登陆北美。这款北美超大人气的格斗游戏将活用DC强大的硬件功能，让玩家享受到该系列最高峰的作品。

"MKG"除了在画面及人物动作大幅加强之外，还增加了5名新人物，分别是Baraka、Cyrax、Kitana、Kung Lao及Mileena。每个登场人物除了招式增加之外，模型的建立更是细致，每个人物由3000个以上的多边形构成，再加上60格/秒的流畅动作，玩起来更是过瘾。



SOFT SEGA大型电玩新作发表

日前SEGA公布了几款利用NAOMI基板制作的大型电玩，一个是极速奔弛的赛车游戏"法拉利355 Challenge"，另一款是全新型态的游戏"消防士Brave Fire Fighter"，最后是SEGA与JELECO共同合作的新跳舞游戏"VJ Stepping Stage"。



SOFT DC版恶魔城终于公布

自从传闻DC将推出恶魔城的消息公布以来，不管这消息是真是假，总是让所有动作游戏迷们期待，而在这次E3中，传说终于成真了！

KONAMI送给所有DC迷的大礼"恶魔城Castlevania"终于在玩家殷殷期待中现身。DC版的恶魔城是一款全3D构成的第三人称动作游戏，玩家扮演吸血鬼猎人一族的后裔，必须在阴暗险恶的古堡中渡过重重难关，打倒古堡中的万恶吸血鬼。

因为DC强大的机能，游戏开发中画面表现已经很不俗，尤其在光影表现方面。恶魔城预计今年年底在DC上推出。

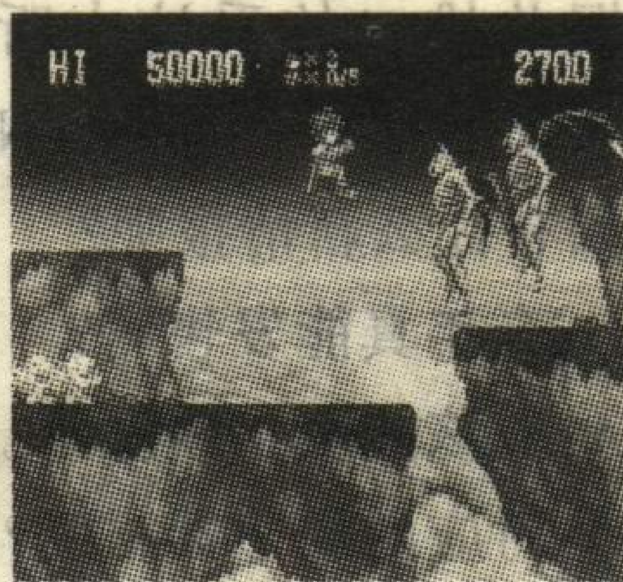




SOFT 使人重温旧梦的PS游戏

在目前以3D为主的电玩界，2D游戏似乎已经逐渐凋零，而2D横卷轴动作游戏更是少之又少。而目前PS公布了一款纯2D的横卷轴动作游戏"Adventures of Little Ralph"，让玩家重温一下昔日的感动。

第一次看到游戏画面或许会觉得有点单调，但是这款游戏制作的目的是要让玩家在玩惯大鱼大肉的3D游戏之余，能够来点清粥小菜换换口味。这是一款非常传统的2D游戏，玩家扮演手持宝剑的勇者，必须打倒凶恶的恶魔，完成诛魔除妖的使命。



SOFT 移植风潮

天诛再现

日前Activision宣布，将代理新力音乐制作。在PS上大受好评的忍者动作游戏"天诛"的最新续篇，还将推出"天诛II"的PC版。"天诛II"将在明天春季发售。

"世嘉拉力2"转战PC

DC上大受好评的"世嘉拉力2"于PC的移植终于完成了。PC版"世嘉拉力2"结合了所有DC的优点并增加了一些新内容，使PC的玩友也能体现到"世嘉拉力2"的感觉。此PC版游戏将于今年6月25日发售，售价为7800日元。

热门游戏动向大预测

许多玩家对今后业界的发展十分关心，尤其是许多著名作品的续作更是让人牵肠挂肚。本文收录了对日本业界著名人物的采访内容，从中我们或许可以得到一些有用的信息，提早一步了解那些超级大作的制作动向。

对现今期待的大作的采访及预测



对今年DQⅦ的采访及预测

PS | RPG ENIX | 发售日未定 价格未定

开发进行度 65

自从1997年1月公布制作以来，VIDEO录像及画面图片等情报也一点点的公开了。本刊4月30日中对堀井雄二的采访中听到了很高的期待，那么ENIX这回有什么新情报呢？

Q:今年真能发售吗？

A:应该能在年内发售。

Q:对应的周边器材呢？

A:现在还未决定。

Q:请谈谈"DRAGON QUEST Ⅶ"的3个最大重点。

A:①新时代的新"DRAGON QUEST"。②使"ドラクエ"的世界更进一步的立体空间。③CD-ROM的方便，感觉不到读取时间的情况。

Q:会有利用可变视角的事件及系统吗？

A:应该会有许多。

Q:目标销售数量是多少？

A:希望在500万张以上。

ANGEL关于DQ的推测

我一直在想，年内能出来吗？

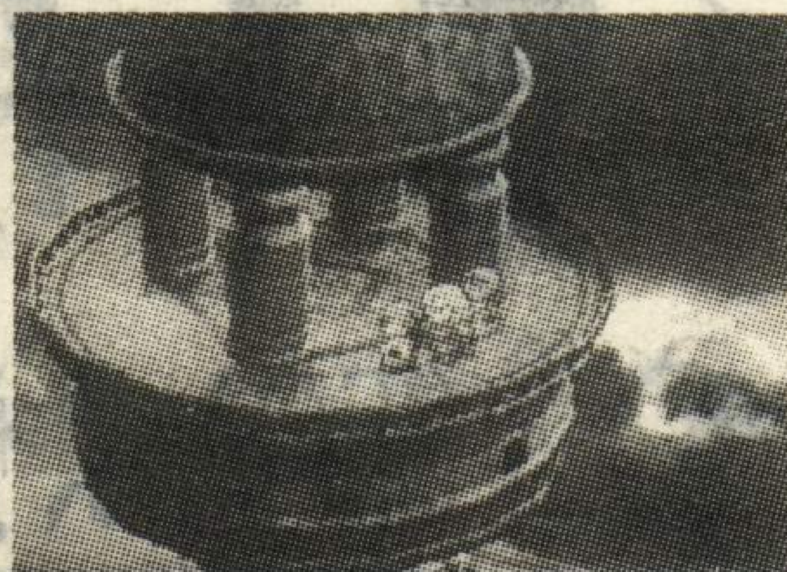
前几天我的一位朋友(线人)偶然见到ENIX的福岛社长，他谈到最近开发的详细情况，不过DQ的东西没听到什么。

GAME SHOW上公开过"DQ"相当数量的图像，所以今后最费时间的可能是调整平衡的阶段。PS销量本身对市场也有影响，也许还不能说明什么。

不过要注意到系统方面什么也没公开。是以AI战斗吗，也许是故意隐藏吧。

"DQ"为了提升性能得到了延期发售的允许，所以厂方可不必着急，慢慢地做。

"DQ"目标销售量将是500万张啊，我个人认为应该可达到。





▶新近公开的一幅图片表现出游戏采用的最新的设计思路。

'99年1月 "DQⅦ"CM电视广告





'99年3月 东京游戏展展出的图像

天使的预测

从目前公布的画面看，"DQⅦ"并没有什么惊人之处，真正令玩者期待的是其一贯的优美剧情。

"生化危机系列到底会如何改变!!

现在生化危机已经出到第3个了，它的内容会一成不变吗？答案是否，下面是对于各种版本的"生化危机"系列游戏进行的访问记实。

生化危机 ~CODE：VERONICA~

DC | AVG CAPCOM | '99冬发售 价格未定

Q：听说可操纵多个人物过关，真的吗？
A：是。
Q："2"之后的舞台是？
A：不是欧洲(笑)。也不是美洲，是大海中的孤岛。
Q：ザッピング系统是什么？
A：它是一种全新的系统，"2"可以玩4次，但每次都会还想玩，当然不会有不同感(笑)。
Q：加入火箭发射器了吗？
A：本篇中没有，代替的是某强力武器。
Q：总游戏时间是多少？
A：通关仍为10小时。



开发进行度 70

天使的预测

游戏可玩性很高，具有很强的观赏性，是DC的代表作之一，可能卖得很好。

生化危机2

N64 | AVG CAPCOM | 发售日未定 价格未定

Q：与PS版"2"有什么不同？
A：情节方面是PS版的附加物。(也就是里世界)
Q：使用N64这一平台，那MOVIE部分怎么办？有可能达到要求吗？
A：只有小画面的MOVIE！如果想看大MOVIE的人可买个大画面电视(笑)。
Q：那么声音呢？会有可能是全语音吗？
A：现在正在讨论中。如果解决了技术上的问题，也有可能在实际中应用。
Q：操作方法有变动吗？
A：使用3D STICK来移动然后按Z键瞄准对手……其目的是达到更好的感觉。
Q：采用的是64DD吗？
A：问得好，只是卡带。

开发进行度 30

天使的预测

来年春天是不行的，也许会在明年夏天发售，当别的作品出现之后，销售量有可能达到50万~100万张。

生化危机3 ~LAST ESCAPE~

PS | AVG CAPCOM | 发售日未定 价格未定

Q：本作的主角是谁？
A：以前"生化危机"系列中曾经出场过的人，别的还不能说，但不会是僵尸。
Q：游戏在哪里展开？
A：众所周知的地方(出现大量僵尸的地方)。
Q：这次的游戏与前作有什么关系，内容是什么？
A：它描述前作之前和之后发生的事情，这时间内并没有僵尸，就像即将发售的"恐龙危机"那样。
Q：中心思想是什么？
A：为了让真正喜欢"生化危机"的玩家更加喜欢、更加害怕。
Q：在INTERNET上听说发售日是11月11日，这个消息正确吗？
A：社内还未决定！只是认为可能在11月份吧，但没有真正决定，实际上游戏还未完成。

开发进行度 ?

天使的预测

凝重且正统的风格，继承前作并增加了人数。预定发售在年末，销量为250万张。

ANGEL的担心

"生化危机"系列将一个大故事分为细节，并将其各个部分展开，其制作工作正进行中。

以PS为初期阶段，CAPCOM使用3D空间做成了十分优秀的作品。也由此建立起了绝对的地位。

而且"生化危机"系列不仅仅是目前已发表的这些作品，今后还会有各种风格的作品出现，不过这都还是预想。

我个人认为最好不要有大的变动，还是正统些比较好。



鬼武者

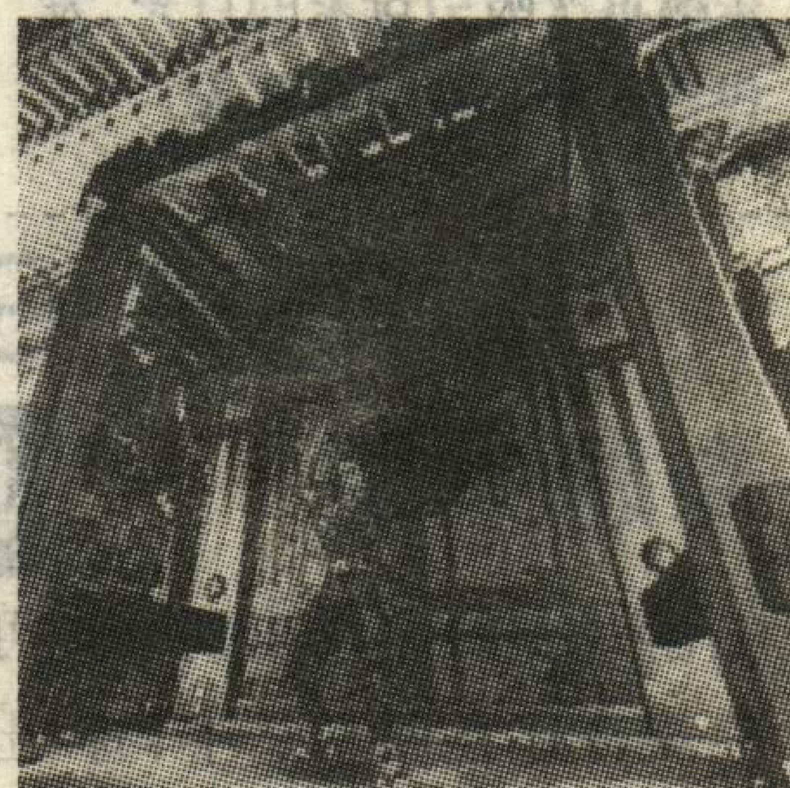
PS | AVG CAPCOM | 今冬发售预定 价格未定

Q：从何时开始做的？
A：大约一年以前吧！
Q：采用了什么系统？
A：用刀防守对方的攻击然后再攻击，随发出的指令可转变攻击方式，还有许多种武器。
Q：以金城武为声优出演，他会五国语言，不想发售海外版吗？
A：这也是种有趣的想法。
Q：起用了金城武，那么他会是LAST BOSS吗？
A：也许吧(笑)。

开发进行度 ?

天使的预测

不断打倒敌人以求生存的游戏，冷酷、无情、表现力强。今年秋天发售，国内外销量为400万张左右。



SNK VS CAPCOM

"SNK VS CAPCOM"的人物可随意预想，我们曾向制作人员询问过有关情况，但目前还没有确切消息。

SNK方

雅典娜	特瑞
八神庵	吉斯
草雉京	坂崎良
不知火舞	坂崎百合

CAPCOM方

春丽	古烈
隆	维加
肯	萨加特
莫妮卡	多诺万
洛克人	飞龙

天使的预测

这是一款引人注目的作品，发售成绩会极好。

64 DD的软件会是什么样子?对今后发展的预测!

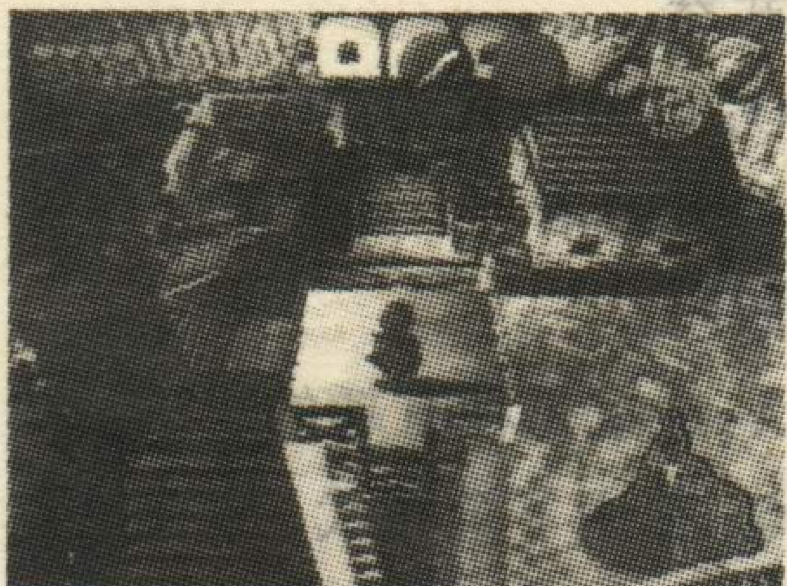
萨尔达传说 DD

N64 ARPG 任天堂 发售日未定 价格未定

Q:游戏到底怎么样了?

A:发售日还未定,如果由64 DD提供地图数据的话,为了玩到新的"萨尔达",就会有新的设计,发售日应在64 DD发售之后。

开发进行度 20



▲这是萨尔达64DD版的画面,你可以看到萨尔达里世界的样子。

天使的预测

N64卡带版的"萨尔达传说"在玩家中评价十分不错,是迄今为止游戏性最好的N64作品。随着64 DD的推出,"萨尔达传说"也会以新的乐趣再次吸引玩家的目光。发售日基本会在明年冬天。

MOTHER 3

N64 RPG 任天堂 发售日未定 价格未定

Q:游戏还没完成吗?

A:此游戏应该会在年内发售,因此我们正在努力工作之中,但发售时根据市场也许会变为卡带。

开发进行度 10

超级玛莉奥 RPG 2

N64 RPG 任天堂 发售日未定 价格未定

Q:请问游戏的内容如何?

A:游戏内容还是秘密,为了年内发售正努力工作,在64 DD上也有可能出现。

开发进行度 10

天使的预测

会从年末稍微延期到明年年初发售,内容是前作的延伸,与前作一样,本游戏对玩者的智力要求十分之高,总的来说会有相当的难度。发售成绩应该不错。

玛莉奥 ARTIST 系列

N64 RPG 任天堂 发售日未定 价格未定

Q:这款游戏真会出现吗?它的开发状况如何?

A:为了发售,开发正在进行,如64 DD发售,本系列也会同时发售。

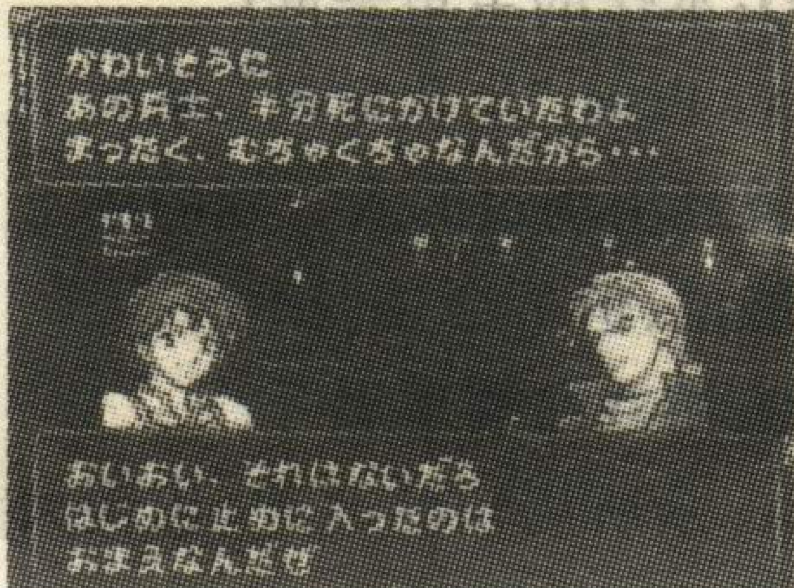
开发进行度 10

火焰之纹章 64

N64 SRPG 任天堂 发售日未定 价格未定

Q:开发进行得怎么样了?

A:有了发售的预定,但还在企划阶段,开发组因SFC版的"火焰之纹章~多拉基亚776"的开发而很忙,他们首先要完成这个作品。



▲因为他们的工作组很忙,所以现在暂时还没时间去开发N64版。

超级玛莉奥 64-2

N64 ACT 任天堂 发售日未定 价格未定

Q:真要制作吗?

A:虽发售日未定,但已制作完一半的样品ROM已在宫本的桌上,何时完成要看宫本的了。我们为了让64 DD也出现本作而正在努力,现阶段还不能说什么。

开发进行度 10

天使的预测

N64版的"超级玛莉奥64"是目前为止动作游戏中的佼佼者,其续作的发售应该是在今年秋天。至于游戏的方法有所改变,是可以多人同时进行的,趣味更胜从前。

开发进行度 20

天使的预测

N64版的"火焰之纹章"是一定会发售的,时间应该是在明年的春天。前半部内容为反叛和战乱,后半部是幸运与和平。发售数量会成为N64游戏的里程碑。

电车 GO! 64

专题采访

N64 RPG ENIX 发售日未定 价格未定

Q:游戏中的声音识别系统可以识别哪些语言?

A:现在还在调整之中,有"出发进行"、"站通过"等命令。

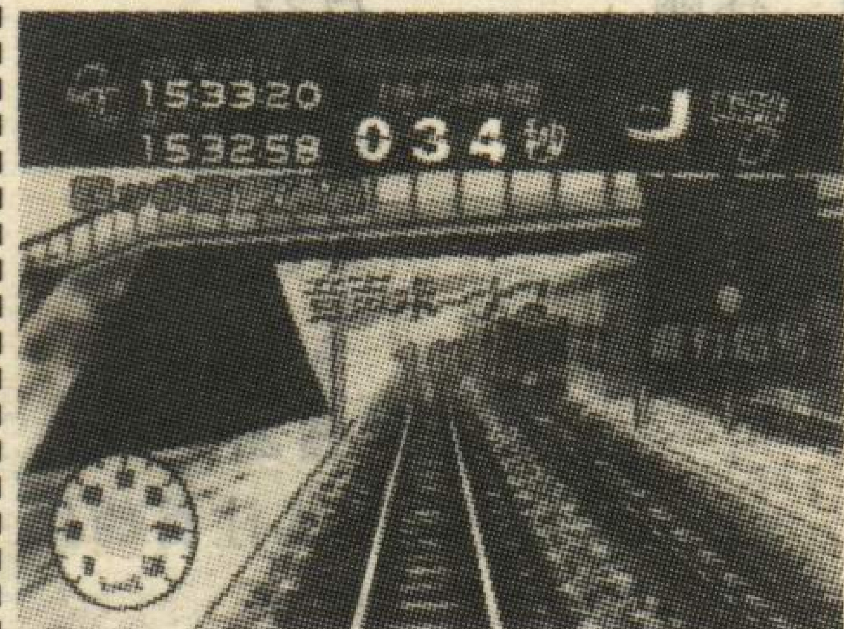
Q:专用手柄同捆版发售吗?

A:还未定,希望能发售。

Q:"高速篇3000番台"中的特殊路线会出现在N64上吗?

A:肯定会的。

开发进行度 60



◀对应声音识别系统。你可以跟游戏对话,用语音来输入你想要做的事情。这是一个十分不错的系统。

天使的预测

初次可卖掉10万张,声音版中有20种短语,发售应在秋天。

对任天堂的推测

任天堂的64 DD真能发售吗?从现在来看,也许普通游戏已经太多了,连具有促进主机销售成绩的"萨尔达传说"也以卡带形式发售了。这次从对任天堂的提问中,大家可以看到几乎所有著名游戏都变为卡带了。

但是,因为卡带容量有限,而64 DD将是最好的补救措施。64 DD具有可擦写的特征,可这种功能却不一定能被发挥出来,这是最令人担忧的。

任天堂好比是缓慢且巨大的船,人们对这样一家厂商似乎总能保持着热情与耐心。它所制作的游戏迟2、3年也是允许的,所以发售日很难有准确的预测。

莎木——长达16章的新世代RPG作品

“莎木”是现在DC迷们谈论最多的话题，到底制作内容如何，人物多少，而它的制作情况又是怎么样，就此类话题我们专门采访了世嘉的铃木裕先生。并且还了解到了其它关于DC游戏的一些内容。

DC	RPG	SEGA
	'99年8月5日	价格未定

Q:现在开发状况如何?

A:开发很顺利，每天都追加新的构想，其中有许多令人兴奋的地方。第1章横须贺并不是序章，情节大约有30处，相当于差不多2小时的电影，而且游戏的剧情是有很多分支的，是对生活在“莎木”世界的人的情节的综合，因此玩者的游戏时间和方法都有很大变化。

Q：第一章中出场的人有哪几位?

A:人物每天都增加，现在第一章中已有200人，故事中有很大联系的人也超过了50人，而且游戏中的人有各自的生活，而且是每天都有不同的行动。仅看一下就是种享受了，其中的人物关系是相当复杂的。



铃木裕

世嘉研究开发本部的执行役员。

Q：游戏中可以使用什么交通工具?

A:公共汽车、自行车、还有摩托车，公共汽车按时间表在街上行驶，坐车要花钱，如果骑自行车时，在路上见到的人会与你打招呼。

Q：在游戏店可玩的迷你游戏只有一种吗?

A:有许多种，虽都是迷你游戏，但肯定都是大家喜欢的东西。

Q:主人公是如何成长的?

A：主人公成长的因素不仅仅是学习各种武技，由于游戏中的世界太广阔了，因此每个玩者都会找到适合自己的方法令主人公成长。

开发进行度 70

天使的预测

游戏的开发出乎意料的顺利，所以公布了发售日，但也有可能会推迟一些时间。



▲可以进入各种建筑物，如民居跟屋内的人谈话了解情况。

精彩的游戏!



▲画面上的字目表示现在可以用A键执行命令，来完成各种不同的动作。而在第一章中将会有很多的这种指令输入，再加上各种键的组合可以使游戏更加好玩。



◀这是有关技的传授的画面，经过学习各种技术可以让你更强壮，从而解开游戏中的秘密。

对莎木的关注

真是了不起！看起来是一个很不错的游戏，不过现在只是十六章中的第一章而已，就已经花了三年左右的时间了，如果要是全部制作出来的话难道要50年吗?

铃木裕现在正努力地工作着，指挥着制作的进行，以便能使游戏展现出我们从未接触过的那种真实感觉，在这个真实的舞台上会表现出何种娱乐呢，真是让人很感兴趣。

作为创造者会有许多限制，也许会导致发售日的改变。真希望铃木裕能竭尽全力去制作好这款游戏，不要辜负玩家的期盼。至于发售日是否会延长些，相信玩家不会有太大的意见，但不要太久。相信此游戏会引起游戏界的注意。

SOUL CALIBUR

DC	对战ACT	NAMCO
	发售日未定	价格未定

对于NAMCO参入DC后所公布的这款游戏，玩家都十分观注，以下是有关此游戏的一些采访实录。



Q：DC版是完全移植街机版的吗?

A：并不完全是，虽继承了街机版的风格，还加入了一些家用版的特有要素。此外开发组还把情节中不好的部分加以修改。

Q:会新人物出场吗?

A：有的，为了增加新造形，这是必须的。

Q:关于原创模式呢?

A:只能说是一个人玩的部分!

Q：NAMCO特别制作的操作手柄的同捆版会出现吗?

A:未预定，但已有多人提起过，并进行了讨论。

开发进行度 30

天使的预测

DC版的画面在素质上较街机版为高，其原创模式更是倍受期待。

格兰蒂亚Ⅱ

DC	RPG	GAME ARTS
	发售日未定	价格未定

'97年末在土星上发售并大获成功的RPG续作。

Q:现在开发状况如何了?

A：人物设计、情节、系统等各部分正在进行，很顺利。

开发进行度 20

Q:与前作有大的改变吗?

A:世界设定和故事不同，系统沿袭了前作并有所加强。

天使的预测

恶与善的对决，难度较高，相信会有好的销售成绩，今年内有望发售。

D2

关于D2的问题

DC | AVG WARP | '99年8月5日 5800日元

从3DO时代WARP就宣布制作这款D2了，准备将这个作品移植到"M2"上，但是"M2"胎死腹中，现在饭野贤治终于决定把它移植到DC上，为了进一步了解它们我们特意访问了他。

Q:发售时间在何时?

A:可能会在今年中旬发售，它会比"莎木"晚但早于DC版"生化危机"。

Q:GD－ROM为几枚组?

A:现在为2枚，有可能的话会进行增加。现在还没有盒子能装下5片GD－ROM(笑)。



饭野贤治

▶饭野贤治是WARP公司的代表。他的代表作有「地之食卓」、「异灵－E-NEANY ZERO」。

Q:那么游戏价格是多少?

A:即使是枚数增加，价格也会在6800日元以下。

Q:对应周边器材吗?

A:游戏中与VISUAL MEMORY会有联系，也考虑了通信机能，但不对应DC枪。

Q:游戏的内容是继承前作的吗?

A:气氛相似但故事不同，主角罗拉较前作已经长大了许多。

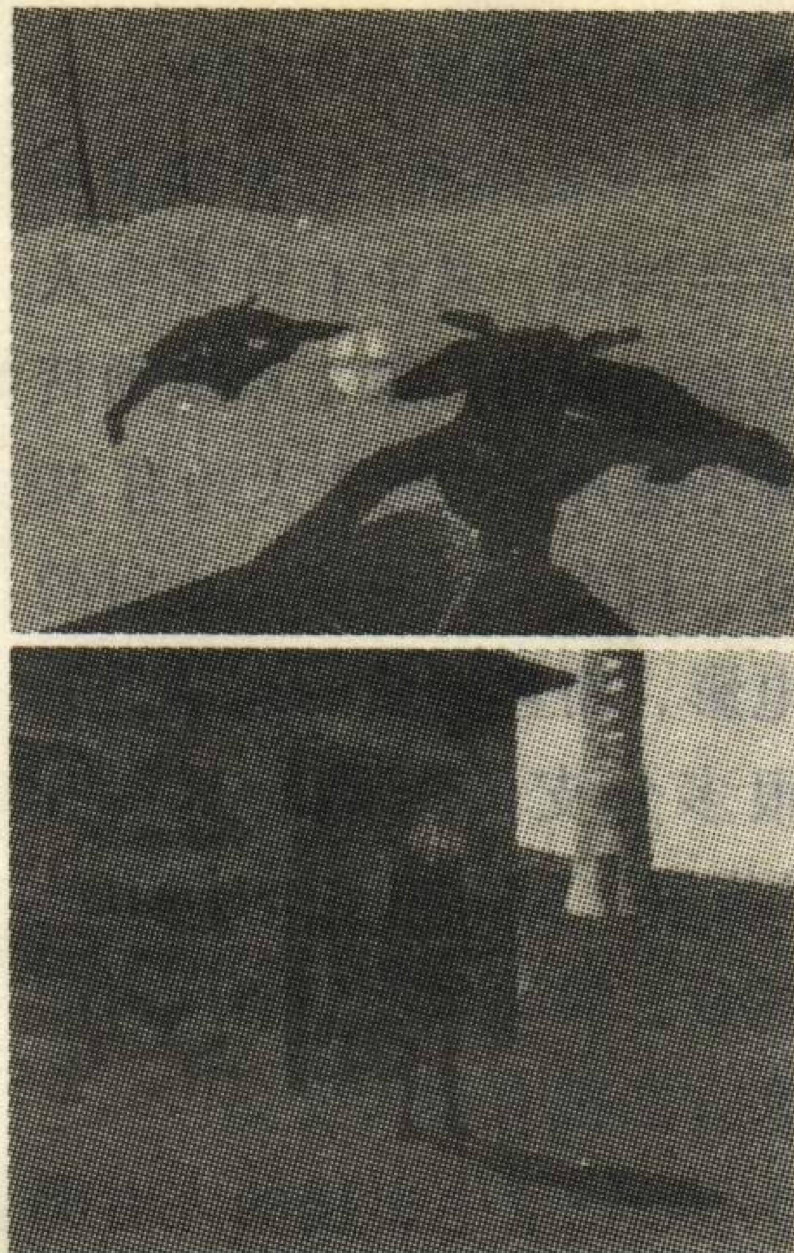
Q:那么在"M2"版中介绍过的古城和剑会在DC版上出现吗?

A:不，因为是不同的游戏。

天使的预测

充满速度感，但解谜部分就不多了，由于人气度高，相信会有好的销售成绩。

开发进行度 30



对D2的一些看法

几乎是与DC同一时间发表的，这个作品还重作了一次，搞不好会延期。这款游戏主要是表现视觉效果的作品，如果延期对它并没有好处。技术是在天天发展的，如果过一段时间现在惊人的表现力也会变得一般。这样就需要投入更大的制作能力来表现出质量更高的画面。由于饭野贤治是一个眼光锐力的制作者，他不会让游戏再度推迟，一定会好好的把握时机。

由于这部作品是以雪山为舞台的，所以也许会在下雪的时候发售吧。

REAL SOUND 2

SS | AVG WARP | 发售日未定 5800日元

凭着声音进行故事的冒险游戏"REAL SOUND"的新作的制作情况是……

Q:开发状况如何呢?

A:从去年开始开发，现在正在整理剧情，预订下月可见到全貌。

Q:会在土星上出吗?

A:现在还不清楚……，也许不会在土星上发售。

Q:还起用前作的菅野美穗那样的演员吗?

A:还不知道。

Q:现在有DC版"REAL SOUND"那样的海报吗?

A:会以与游戏相关的形式出现，很可能是让你意想不到的。



对圣剑传说的提问

PS | RPG SQUARE | '99年夏 价格未定

开发进行度 75

"圣剑传说"的PS版终于出现了，以下是对SQUARE的采访。

Q:成为仲间的人物有几位?隐藏人物呢?

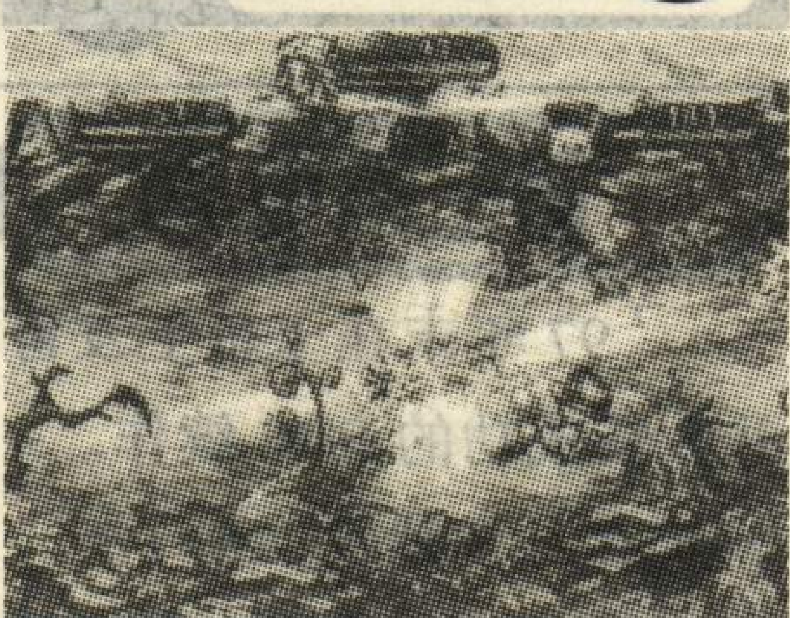
A:现发表的有9人，其中也有因分歧而不加入的时候，隐藏人物嘛……保秘。

Q:转职系统还会有吗?

A:没有了，不过有更好的要素。

Q:真不使用3D吗?

A:不使用，是充分表现2D优点的美丽世界。



▲万众期待的SQUARE大作"圣剑传说"终于要在PS上出现了。从画面上可以看出本游戏不采用3D引擎而仍然使用2D制作，其画面相当的精美，是值得期待的大作。



FRONT MISSION 3 (前线任务3)

PS | SRPG SQUARE | '99年夏 价格未定

开发进行度 75

"前线任务3"作为期待的大作续篇已经使玩家等了约二年的时间。以下是对SQUARE的采访。

Q:武器装备改造中依然需要钱和道具吗?

A:与原来的SETUP一样，战斗中得到的钱还是用于改造，具体内容现在保密。

Q:战车的特别形式会在游戏中出现吗?

A:内容不可说，不过将会以某种形式出现。

Q:离开战车也可过关吗?

A:这个?!好像有点……



▲S·RPG大作"前线任务3"终于要登场了，它会比前作更加好玩，机器的数量也会增多，战斗的场面更加宠大更加火爆，让你真正体验未来战斗的滋味。

关于魔剑X的对话



以新手法来
体现金子一马
所描绘的世界


▼ATLUS开发部的部长。
冈田耕始

DC | AVG ATLUS | '99年发售 价格未定

在东京 GAME SHOW 中公开了"魔剑"的图像，尽管期望很高，但详情还是不明，于是我们向总制作者冈田进行了采访。

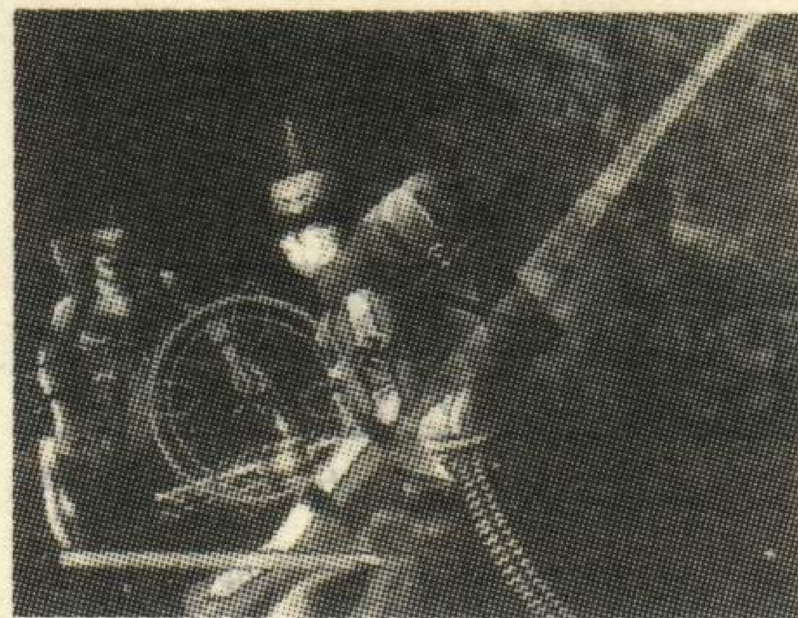
Q：动作部分的感觉很像冒险游戏。

A：在东京 GAME SHOW 中是以动作因素为主，不过以后的事件部分和故事我们也很重视。

Q：通过可自由操纵敌人身体的"PLAY JACK"的使用方法，会影响故事情节吗？

A：会改变，不仅是进行"PLAY JACK"的人物，玩者的行动也会让故事改变，而且本游戏一切 MOVIE 都未使用，为的是让游戏因玩者的行动产生变化，让场面转换和故事更顺利。

Q：以前的采访中说过用 VISUAL MENORY 可交换情报，是真的吗？



A：在自己的故事中走不通的场所，可以用别人的数据以共享的形式走通。我们是这么想的……

天使的预测

不同于 ATLUS 以往的制作风格，但是就其期待度相信会有好的销量。

开发进行度 40

"恶魔召唤师"系列还会出现吗？

Q：今后有制作"恶魔召唤师"系列的预定吗？

A：现在正集中于"女神异闻录 罪2"和"魔剑X"，不过还是希望做"恶魔召唤师"系列的。

Q：制作中有什么重点吗？

A：也许是世界不同吧，"罪"中的人物很多，他不像"恶魔召唤师"那样要到处收集恶魔成为同伴，玩者只要将恶魔变成卡片使其成为自己的能力就可以了，这一点是本游戏最重要的。

女神异闻录2

PS | RPG ATLUS | '99年6月 6800日元

Q：因为可交涉的恶魔种类和级别不同，得到的卡片也会不同吗？

A：是的，不仅是成为卡片的种类，得到的张数也会有所改变。

Q：交涉中恶魔方有什么新的要素吗？



A：不仅是信息，还可发现恶魔的行动和情绪。

Q：移植至别的机种吗？

A：现在还没考虑在其它主机上出现。

开发进行度 80



PS | AVG NAMCO | 发售日未定 价格未定

Q：是名作"DRAGON BASTER"的继篇吗？有前作角色的内容吗？

A：都是"DRAGON BASTER"一族，做为其中的一员，前作的角色也会登场。

Q：前作的攻击方法会出现吗？

A：当然有！这是为了3D表现而制作的，再现了前作的技和敌人。

Q：子孙传承系统是什么？

A：主人公，主人公的儿子、孙子等，可操纵的主人公可代代继承下去的系统。



▲▼游戏画面相当精美，实现了完全3D化打斗起来也相当的过瘾。



开发进行度 50



Q：DC 版中的动作有多少？

A：具体还是秘密但增加了数倍，在浦和红宝石的小野队员帮助下，准备了各种丰富的高级动作。

创造球会

PS | SLG SEGA | '99年秋 价格未定

开发进行度 30

Q：此游戏对应通信对战吗？

A：现在正在设计中。予定近期内可能会召开研究会。

Q：游戏中有欧美的球队出现吗？

A：有许多。

STAR IXIOM

PS | SLG NAMCO | '99年发售 价格未定

Q：是拥有模拟因素的射击名作"スターラスター"的续作吗？

A：从系统上感觉很相似，在"スターラスター"的人物会出场。还会有别的人物出现。

Q：具体会是什么游戏呢？

A：像"星空之刀"那样，可换各种战斗机，也有基地型敌方 BOSS 出现，游戏的紧张感与投入感一定会让游戏迷们喜欢。

开发进行度 60

燃烧战车 ~Solide~

PS AVG KONAMI '99年7月1号 4990日元

KONAMI的"燃烧战车"的最新加强版"燃烧战车INTEGRAL"出现了，对此我们进行了采访。

Q:它对应周边器材吗？

A:对应pocket station。

Q:人物称号数增加了吗？

A:是的，比前作增加了4倍以上，使用pocket station可看到各称号的人物。还有精心制作的插图也很有意思。



▲加入新任务的"燃烧战车"完全版即将发售。

Q:"生还纪念写真馆"中还有特别照片吗？

A:有的，都是些美丽且艺术的作品。

开发进行度 85

心跳回忆2

PS SLG KONAMI 发售日未定 价格未定

Q:自去年发表以来一直没有情报，真在开发吗？

A:真是不好意思，从97年春东京Game show的发表以来一直没有情报，大家都很着急吧。制作已开始了，大约在今年夏天可以发表些有关的情报。

Q:出场人物和舞台设定。

A:这是重要部分，现在还不能讲，但一定会让人"心跳"的。

开发进行度 10

大叔的担心

"METAC GEAR"是个了不起的游戏。虽然没有CG动画，但内容十分有游戏性。同一场所有许多解法，很有趣。

这个作品是小岛秀夫灵活地运用3D技术而产生的。如果能出在性能更好的主机上，相信还会有惊人的发展。

总之，"INTEGRAL"是大家一定要玩的。

天使的预测

·"ドラゴンヴァラー"

复仇与追踪的形象。可自由战斗，有马和猪出现。销量为30万张。

·"心跳回忆2"

有植木和观叶植物，花等。冬季发售。发售张数应是两张。

对于其它大作的一些访问内容

GT赛车2

PS RAC SCE '99夏预定 价格未定

Q:开发状况如何？

A:如果没有特殊情况游戏会按时推出。现在我们正在努力制作着。



开发进行度 40

妖精战士Ⅲ

PS S·RPG SCE '99年秋预定，价格未定

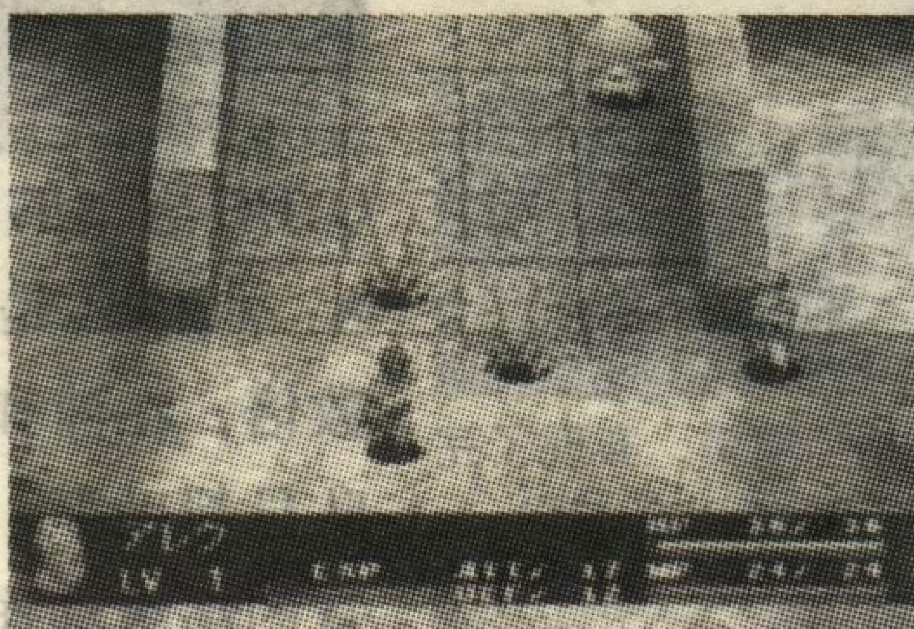
Q:与前作的主人公アーク同样，エルク也出场吗？

A:"Ⅲ"的故事舞台是"Ⅱ"的世界崩坏后的数年后，此外的部分还未定。

Q:战斗系统是继承前作的模拟战斗吗？武器有什么呢？

A:详细的情况还不能公布，请期待吧。

开发进行度 65



UFO

PS AVG ASCII '99年6月24日 价格未定

Q:游戏中宇宙人的声音配音是由谁担当？在"MOON"中被起用的是宫村优子吗？

A:宇宙人不怎么讲话，公寓中的人说话，没有考虑用宫村小姐配音。

开发进行度 95



剑风传奇

DC ACT ASCII 发售日未定 价格未定

Q:此游戏具体是什么类型的呢？

A:它主要是斩杀成群的魔物，发挥主机至极限的动作游戏。以三浦先生写的剧情制作，当然也会有人物的语音与动画1。

◀这是主人公的设定资料，在游戏将使用它斩杀妖魔。

开发进行度 30

KOVDELKA

PS RPG SNK 发售日未定 价格未定

Q:请讲讲战斗部分吧。

A:采用回合战，没有即时因素，但加入模拟要素。

Q:僵尸会出现吗？

A:出现，但不单纯是敌人，此外的情况还不能说。

Q:冒险与RPG哪个为主？

A:双方皆为主。是一个事物中的两个方面。



▶从图像看游戏画面相当精美。

开发进行度 40

SUNRISE 英雄谭

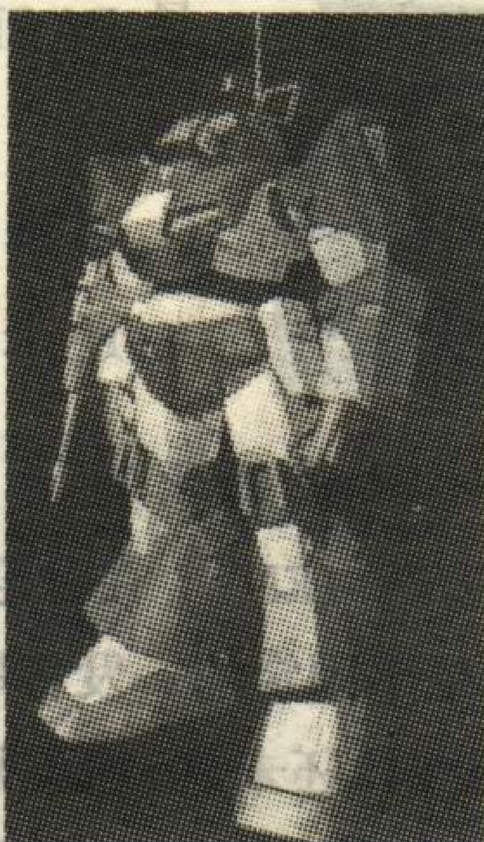
DC | RPG SUNRISE | '99年12月发售 价格未定

Q:人物总共有多少人出场?

A:机器人最少有50个出场,按开发情况会有所增加。

Q:它是什么样的游戏呢?

A:基本上是RPG但有许多因素,有类似战术模拟的因素。还有许多可感受人物魅力的事件。



开发进行度 35

青涩宝贝2

DC | AVG NEC | 2000年1月27日 价格未定

Q:发售日真是那几天吗?

A:是的,也许是。

Q:GD-ROM的枚数是多少?

A:2枚以上。

Q:发表会上公开了"加入原恋爱模拟因素",具体怎么样了?

A:是所谓的field map型。



开发进行度 35

模拟水族馆2

PS | SLG ARTDINK | 发售日未定 价格未定

Q:可观察珍贵的鱼吗?

A:游戏中包含了现今为止已知的许多珍稀鱼类。

Q:对应pocket station吗?

A:对应,为的是可见到稀有鱼种。

开发进行度 90



对各种传言中的新作的采访

关于chun soft的软件产品的采访及预测

街2

Q:以前,作为脚本工作的长坂秀佳曾经说过"街"与"街2"是相互连接的。那么2代将会采用次世代PS吗?

A:我对次世代PS很有兴趣。在次世代PS上可以实现全Movie、全语言、插图等,可以说是"万人玩的软件"了。"街"只是第1步,次世代PS的发展将会扩展"街2"之外的可能性。

可信度 100



▲"街"是一个完全以真人表演实地摄影制作出来的新型的AVG代表作,希望会出续作。

风来之西林64

Q:画面是3D的吗?

A:还不能说,秘密。

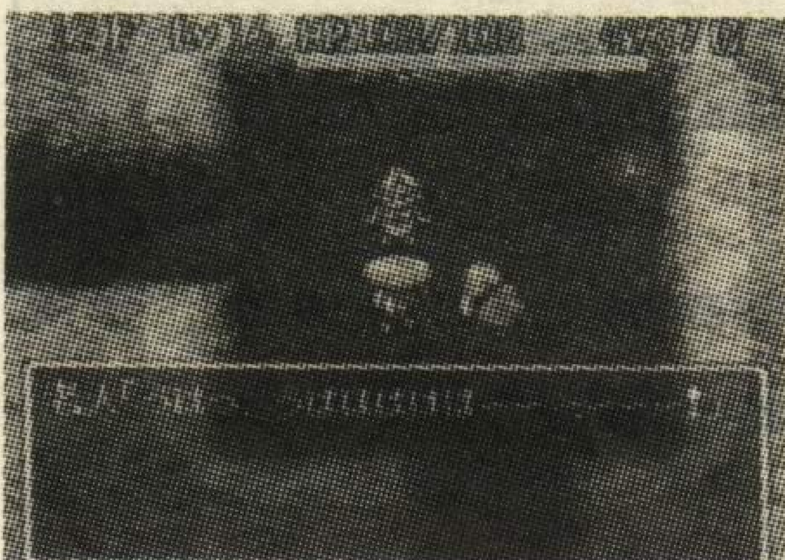
Q:操纵方法是用3D摇杆移动,用Z键射击吗?

A:对不起,秘密。

Q:壶、合成、强盗。有这3大魅力因素吗?

A:这些获好评的系统我们应该会保留。

可信度 100



▲仁天堂时期的名作希望会移植到N64上,并且把2D系统转变成现在流行的3D系统。

到底是2D还是3D?

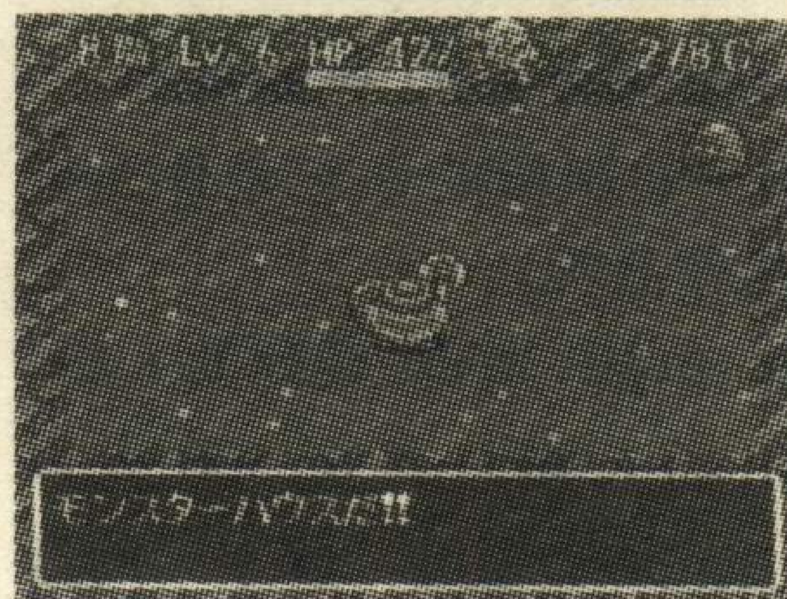
不思议之迷宫 最新作

大家都玩过不思议之迷宫系列作品都期望今年会有新作面市,就此我们访问了有关人士。

Q:会有新作吗?

A:对不起,现在还不到能谈的时候,再等等吧。

可信度 100



对"风来之西林64"的一些看法

曾经在SFC上有过辉煌成绩的"风来之西林",出现在N64主机上的机会很大,由于游戏的玩法以及世界构成都相当吸引人,在借助N64的机能很可能会使此游戏再次在玩家当中成为话题。

CHUN SOFT的这个作品如果真的在N64上实现,那么就证明N64是有相当魅力的主机。

有关"BEAT MANIA"系列

"BEAT MANIA"系列全部移植了,为了确定这一传言,对KONAMI进行了采访。

Q:"BEAT MANIA ⅡDX"会移植吗?

A:正在讨论了。

Q:弹吉它以及敲架子鼓类型的游戏会移植吗?

A:有可能……

Q:控制起来会怎样呢?

A:这么嘛……

Q:另外DDR 2呢?

A:还未定,但相信会在短时间内出现在家用机上。

可信度 30

NAMCO传言中的作品

铁拳 TAG TOURNAMENT

Q:作为街机版发售的"铁拳 TAG TOURNAMENT"会移植到PS吗?

A:因为在次世代PS上会作出四代,所以不好说。

Q:次世代PS的"铁拳"次作有什么感觉?

A:世界观不同,但有以前的人物。故事与前作相连。

可信度 5

R系列的最新作

Q:会制作R系列的最新作吗?

A:现在还不知道,但我们是必定要做 Race game 的会社。由何种主机制作还未决定,明确的只是将做赛车游戏。

Q:永濑丽子出现吗?

A:我个人是十分希望。

可信度 90

海外版"吃豆"

可信度 90

Q:是以前E3中展出的3D的"吃豆"吗?



A:是"吃豆 WORLD 20TH Anniversary",是为了纪念"吃豆"20周年。本作将在美国开发。预定今年内发售,是 PACK MAN 家族的总演出。

Q:日本何时发售呢?

A:还未定,希望能发售。

天使的预测

"铁拳 TAG TQURNAMENT"在讨论之中,现在还不能马上下结论,今年的计划是不固定的。发售期应在明年夏天以后,销量超过前作。"R"的续作还未定,这不是计划,而是由高层人士的意见所决定的。两个作品都有向次世代PS发展的感觉。

对SEGA人气作品的续篇和NAOMI主板作品的担心

FIGHTERS OF SEGA MIX2

以下是对AM2研的提问

Q:如制作的话它是什么样的作品呢?

A:包括"光明"系列的人物,出场人物总共在500人以上,是个超过"莎木"的作品。

Q:到底这款游戏会是什么样子呢?

A:不好说。

可信度 ?

樱花大战3

对SEGA广告组的访问

Q:想要改进的地方是什么?

A:"樱花大战"本身已是最好的,现在还未找到。

Q:预定导入通信吗?

A:今年SEGA的DC用软件几乎全是以某种形式对应通信的。

Q:"樱花大战GB"呢?

A:因为还没有决定本身的发展,现在没有此计划。

可信度 高

Shinning force 最新制作

对开发会社CLIMAX的高桥社长的采访

Q:"Shinning"的续篇会制作吗?

A:现在还未计划。

Q:已不想制作了吗?

A:不,"Shinning"系列就像自己的孩子一般,我很喜爱。在好的时机,好的环境下,就一定会制作的。

Q:最后请谈一句吧。

A:"GOLF 64"请多关照。

可信度 10

街机人气作品

对SEGA AM1研、2研、3研的询问。

Q:打算移植到DC的是什么?

A:SEGA公司有许多出色的街机游戏,这些作品公司会考虑逐步推出DC版。

Q:最新的街机移植作品会是哪一个呢?

A:大家可以注意我们以后发布的消息。

个别人气作品续作的推测

关于街头霸王Ⅲ的传言

人气最高的2D格斗游戏最新作会移植DC吗?请听听冈本先生的回答。

Q:现在正向DC移植吗?以前DC发表时曾说过可能会移植它的。

A:实现度为102%!

Q:考虑了原创因素和对应



▲DC版可能会有新的因素加入,还有可能支持通信对战功能吧?

Visual memory了吗?

A:当然考虑了。

可信度 102

对CAPCOM RPG的各种担心

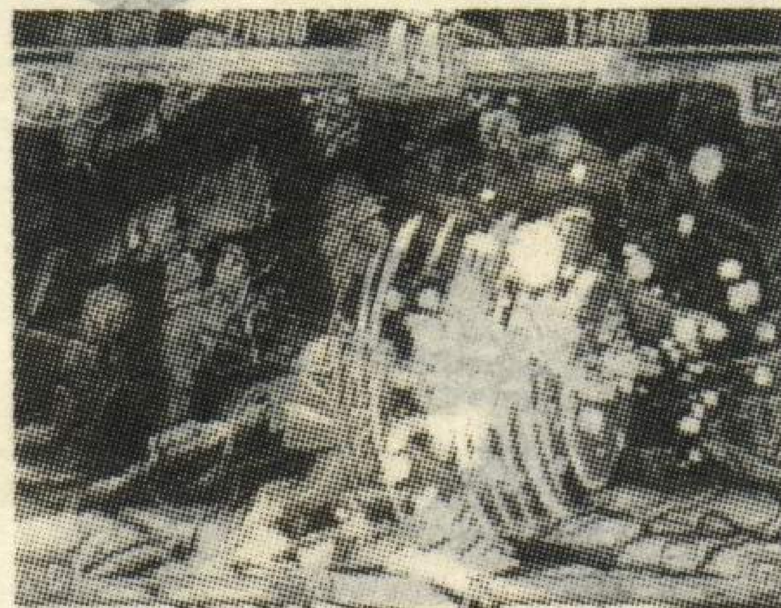
关于CAPCOM的RPG作品也十分引人注目,于是我们采访了冈本先生。

Q:"龙战士"的续篇怎么样了?

A:正在处于118%状态,用的是SONY主机。

Q:以前的采访中提到的短情节RPG怎么样了?

A:在开发。但剧情进展很慢,将在两年内发售。



可信度 100

FFIX会出现吗?

在次世代 PS 的发表会上，发表了即时演算的“FFⅧ” Movie。那么“FFIX”会发售吗?

Q:有“FFIX”发售的预定吗?是在次世代 PS 上玩吗?

A:现阶段还无可奉告。

多么冷淡的回答。会作为次世代 PS 用软件发售吗?这个问题看来暂时很难从厂方得到确切消息。

开发进行度 ?



▲次世代 PS 的机能非常强大,如果是制作 FFIX的话,将会更加吸引 FF 迷们,光从现在的画面来看,游戏的即时演算相当惊人。

天使的预测

在 SQUARE 公开了“FFⅧ”的 Movie 后,很多人都认为一定要有IX的推出。但是,由于次世代 PS 不可能很快普及,所以厂方出于这种考虑,也不会太早公开续作的情报。请所有期待着的朋友安下心来,IX的推出只是时间问题而已。可以肯定的是,IX在推出时必将给人带来更多的惊喜。



300 万张的 RPG 怎么样了?

以前，饭野贤治在采访中说过的“300 万张 RPG”，现在就其本人进行访问。

Q:以前提到的“300 万张 RPG”在制作吗?

A:正在制作,打算“D2”结束后就进行总结，企划和剧情正在进行。现在已经着手测划它了，但开发状况还得保密,不过制作起来很难。

Q:游戏的剧情完成了吗?

A:还没有，现在只完成了 5 种,其它还在测划中。

可信度 100

メトロイド 64 制作吗?

Q:在 Internet 上发现了宫本说“メトロイド 64 在制作”,这是真的吗?

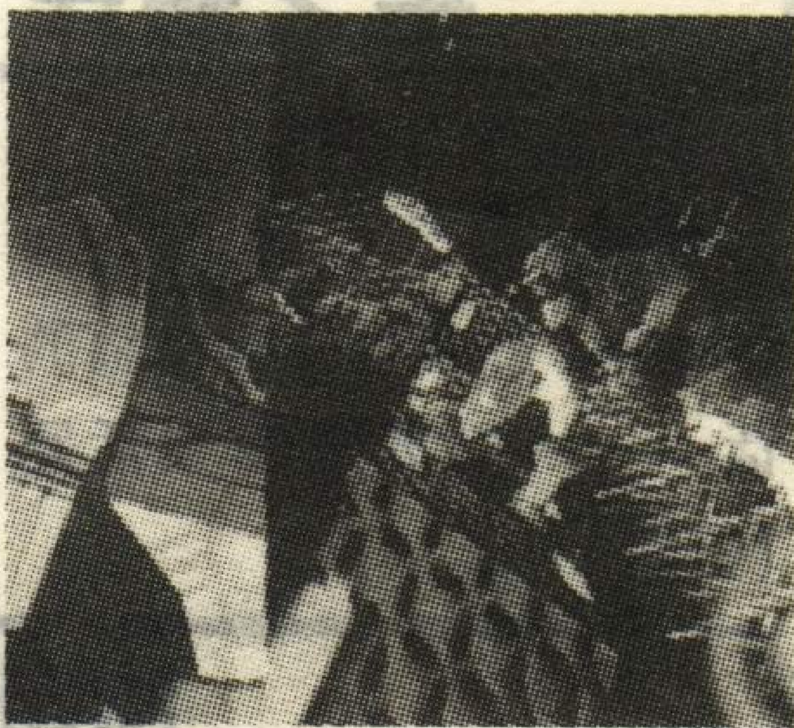
A:这完全是误报,实际上宫本只说了“メトロイド在美国人气很高”的话。

Q:真遗憾,没希望了吧。

A:但是这件事的反响之大让我们很吃惊，特别是来自美国的希望很多。因此，我们想讨论一下。

Q:那么正在开发吗?

A:开发还未进行,只不过是讨论而已。



可信度 50

对热门游戏续作的预想

VR 战士 4

提起“VR 战士”系列,以前全部 5 个作品都是铃木裕评说的。那么“4”呢?以下是对 SEGA AM2 研广报的采访。

Q:“VR 战士 4”在制作吗?

A:无可奉告。

不过这个系列每次都有新格斗家出场，从铃木裕喜欢的格斗技就可以知道下作中的新人物吧。

Q:铃木裕先生最近喜欢的武术是……?

A:任何时代都是八极拳。

啊?没有变，而且八极拳也是铃木的新作“莎木”中的主人公使用的拳法，难道在“4”中也会出场?

实现度 40



▲土星上大受欢迎的“VR 战士”第 2 作给铃木裕制作的对战游戏创造了极高声誉。



▲完全移植街机版的“VR 战士”第 3 作,在 DC 上也获得了玩家的青睐。

天使的预测

很有可能会推出,这次的舞台中会有台阶，桥以及梯子,竹与锁也有。

任天堂超级大乱斗 2

Q:制作续篇吗?

A:虽有计划,但我也很希望加上一些原创的东西以及新要素。

Q:如果要是制作此游戏,可否请举例说明一下要加强的重点。

A:主要是人物和游戏模式数应追加。

实现度 30

天使的预测

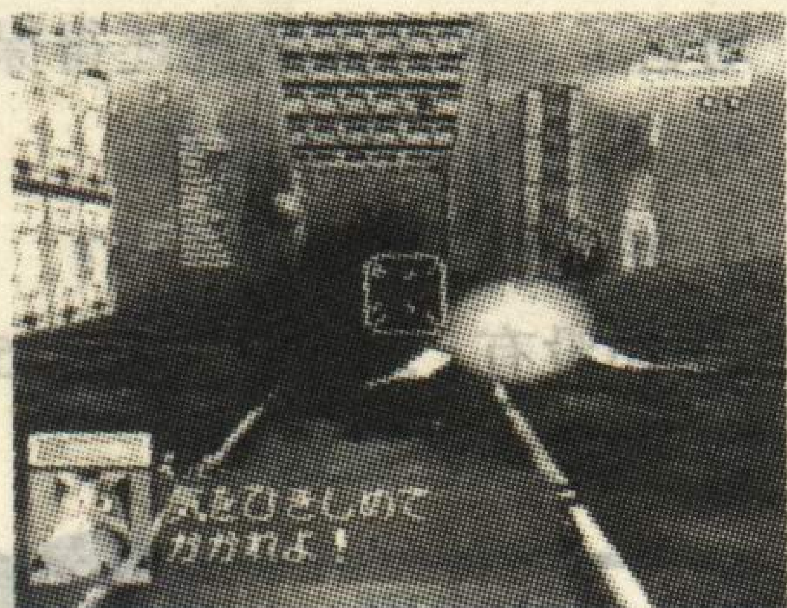
会发售,从感觉上会比前作更好,销量可能也不错。

期待推出作品的预测

总的来说，“VR 战士”续作是一定会推出的。长时间以来,SEGA 公司的“VR”与 NAMCO 的“铁拳”形成了两个最大的 3D 格斗游戏阵营。如果“VR 战士”不再推出，那么“铁拳”必然会占领整个市场，这对于 SEGA 公司来讲是绝对不能允许的。

现在，NAMCO 也加入了 DC，许多玩家在猜测会否有“SEGA VS NAMCO”这样的游戏推出。据本人猜测，这款作品是不可能推出的，至少两年内不会有。

星际火狐 64－2



▲非常经典的3D射击游戏。

Q：在前作中登场的人气战机，它们有可能在续篇中出现吗？

A：现在还没有具体的计划，是否制作续篇我们也正在讨论中。如果诸位玩者有这种要求的话，我们是会考虑制作的。

天使的预测

很遗憾，还未感觉到有动向和变化。再等等吧！

实现度 30

星之海洋 3rd story

Q：正在开发中吗？

A：当然前作完成后，正在制作新作，如果要发售续篇的话……一定要成为大话题（笑）。

天使的预测

是否发售还是个谜，不过真想快些玩过续作呀！

实现度 50

NIGHTS 2

提起SONIC组的成功之作就是“NIGHTS”和“SONIC”系列，希望续篇的人有很多。以下是对中裕司的采访。

Q：下个作品是“SONIC”还是“NIGHTS”？

A：下个作品是什么还未决定。不过应是个利用NETWORK的作品。现在许多使用网络的游戏正在实验中，具体计划决定后，要找出与之相适的角色，至于下作是“SONIC”、“NIGHTS”还是“梦幻之星”或是新作品，还不清楚，不过很希望“梦幻之星”的新作会出现。

实现度 10

天使的预测

续作的内容可能是生存爆破、猎人，可能还会出现冒险内容。

期待推出作品的预测

真希望能制作“梦幻之星”啊。

也许的确需要SEGA品牌的RPG，不过作为品牌“NIGHTS”也是个不错的选择。但是由于SEGA自己在DC上还没有公布任何RPG作品，所以等待“梦幻之星”新作的心情可能会高于其它作品，如果此系列在DC上能有惊人的表现，那么就可以让玩家感受到SEGA的变化了。

其实“NIGHTS”如果也能在DC上实现的话，它可能是继DC版SONIC之后又一受玩家欢迎的3D ACT作品。

XI[SAI] 2

Q：不久之后我们会玩到“XI[SAI]2”吗？

A：至于续篇，现在我们还没有开发，当想出比“XI”更好的构想时，我们会再考虑是否制作。

Q：那么制作组现在正在做下一个作品吗？

A：我们正在努力工作中，请等待它的发表吧。最近不是有许多像“XI”这样的游戏吗，希望大家能够喜欢。

天使的预测

如果真的有续篇的话，我对它的新玩法是十分期待的。

实现度 40

勇者斗恶龙 怪物篇 2

Q：请制作这个作品吧。

A：对于玩者的要求，我们一定会支持，如果制作续篇的话，对于游戏的内容以及系统会有些改善。

天使的预测

正在制作中，快的话将在5个月内完成并发售。

实现度 50

寂静岭 2

Q：如果发售话一定要更恐怖才行。

A：如果发售，一定可以感受到，雾过天晴的天气机能、灯光种类的增加，收音机的AM、FM波段等等。

天使的预测

虽然还没有任何关于续作的消息，但是就人气度来讲“2”的出现不成问题。

实现度 10

“最终幻想 战略版 2”

实现度 30

Q：会制作续作吗？

A：有许多要求出续篇的呼声，但现在还未定。制订了好的计划后，也许就决定发售了。

天使的预测

由于前作属于中等作品，因此其续篇也许会成为另外一种游戏。

燃烧战车 2

Q：请绝对要制作续集。

A：具体事情不清，但在计划之中。

Q：“2”的舞台应在温暖的地方，例如“METAL GEAR 南国大作战”。

A：可以呀，这样穿比基尼的女性角色就会出现了。

Q：关于续集请谈一些。

A：由于还没有完整的计划，所以请等待些时日吧！

Q：小岛先生！讲讲下个作品以什么为中心吧？

A：次世代。

天使的预测

关于续集有许多传闻，本人的倾向与小岛先生一样是“次世代”。

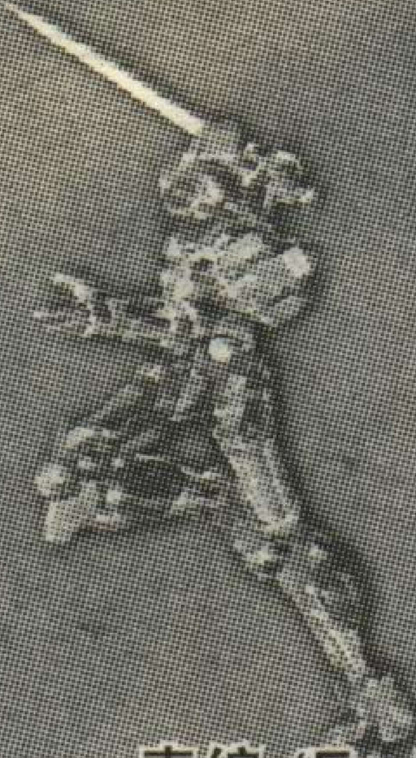
开发进行度 10

NEWGAME实验场

这是个到处是电子元件和钢架的地方，是无机机械体的世界。这里的主人E.T本来是人类某国研制的超级CPU程式，后来由于有了自我意识而被强行的格式化。但至高天上的创世者并不承认这种人造灵魂的存在，无奈它只能在这寸草不生的地狱深处安家。作为一个程式它没有感情波动，它只是在这里默默的思索，安静地搞它的小发明。魔界最先进的武器装备都是从它意识中的“0101......”开始的。这就是NewGame的实验场，所有的新游戏都要在这里经由E.T的检测介绍给大家。什么？你问我E.T在哪儿？它就在这里，一直在静静地聆听我们的谈话，我们周围的墙壁和钢管里到处都可以找到它。这座庞大的机械城就是E.T的身体啊。

J联盟实况 PERFECT STRICKER 2

Jリーグ実況パーフェクトストライカー2（仮題）



N64 广商:KONAMI 媒体:卡带(容量未定)
类型:SPT 发售日:1999年7月29日

责编/E·T

在SULLESS模式下培养STRICKER

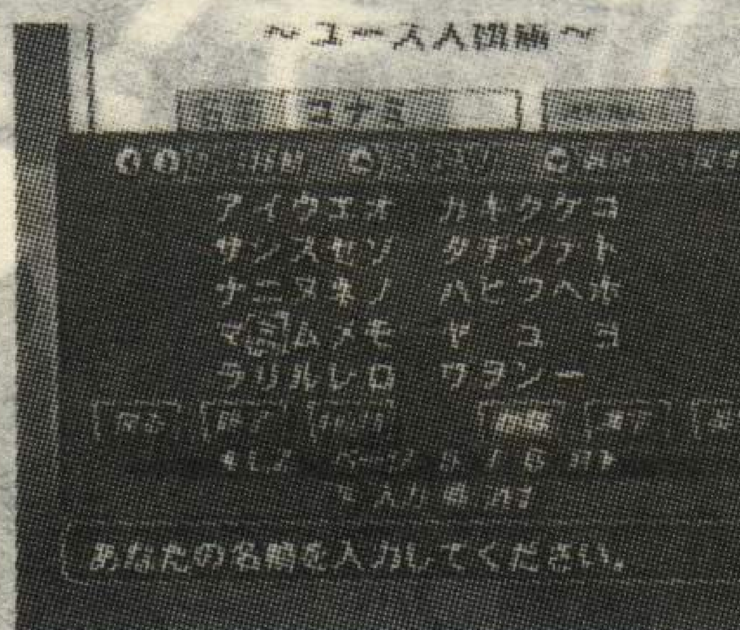
令人兴奋的华丽的N64足球游戏“J联盟实况PERFECT STRICKER 2”的续篇终于发表了。本第二作比前作更加提高，是足球迷绝对要拥有的作品。

最引人注意的是“パワプロ”系列中熟知的育成自己的选手的育成模式。“SUCCESS MODE”的追加，尽管前作也可作成选手，但SULLESS MODE可作出更有个性的选手。

在SULLESS MODE中俱乐部的青年队中，加入了新人，必须进行三年的职业J联盟。在有限时间内磨练技艺成为纵横世界的选手。

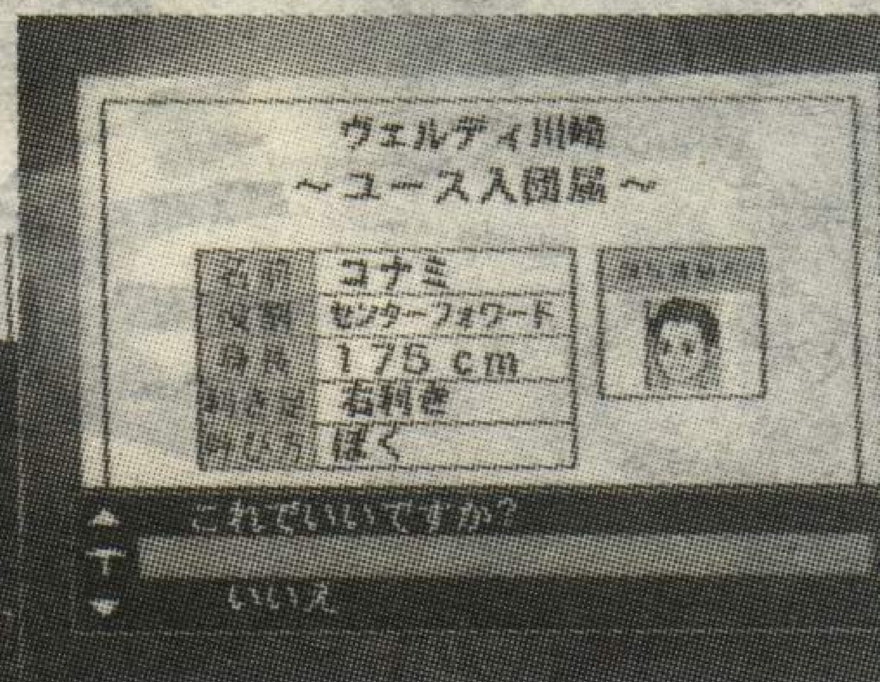






◀在三种不同的脸型中选择，那么哪种是你喜欢的类型呢？

▼当一切准备完成后，人员的个人档案就会被记录下来。不断地强化这名选手使其成为足球名星。



◀主人公的姓名也可以输入目前世界知名球星的大名。

SULLESS MODE的流程





◀每周下达一次指令，让主人公进行各种训练。



▼天气会对选手的个人能力有所影响。

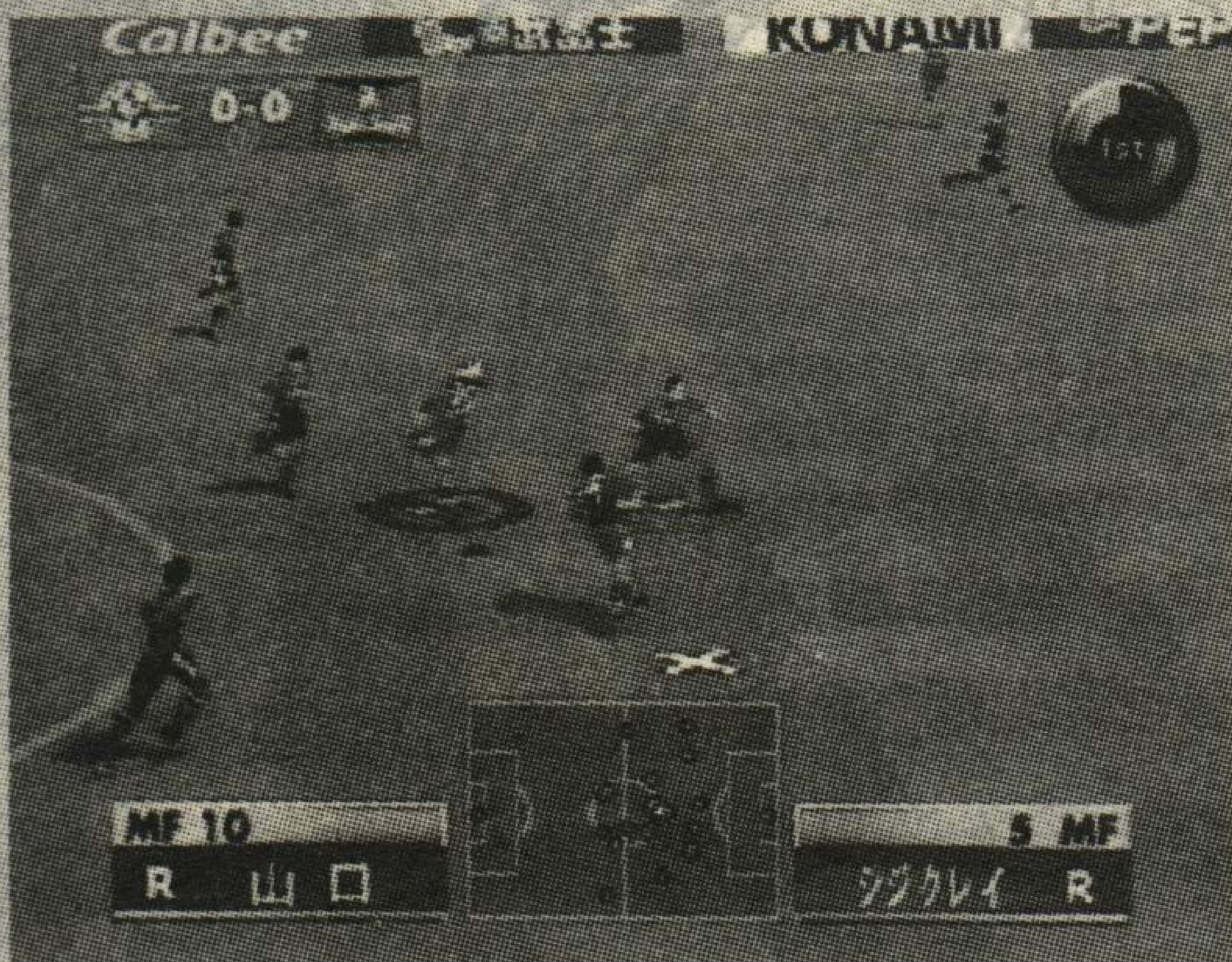
按其特点进行培养



得到更高的评价

▲在比赛中如有好的表现，便可得到领队的好评。

SULLESS MODE从主人公加入J联盟俱乐部的青年队时开始，目的是升为顶尖的专业队员。训练、与同伴交谈、与女孩子约会以提高能力。但给主人公的时间只有三年，因此要在三年中制订计划顺利地培养主人公，其中使用的指令有训练、休息、游戏、交谈等。对这些加以组合高效地培养主人公吧。此外顺利成为职业选手的人，可在游戏本篇的比赛中出场。尽可能提高能力，培养出具有特征的选手。





让他成为足球名星吧！




令人兴奋的比赛部分

在"2"中不仅有 SUCCESS MODE，游戏本篇中的比赛也大幅加以改良。首先是可选择的俱乐部增加了。前作中只可玩 J 1 的俱乐部，这次 J 2 的俱乐部也可选择了。当然各俱乐部的选择数据是最最新的。比赛中可使用的技巧也追加了新东西。可玩出从未有过的华丽感觉。

空白空白空白



▲反越位成功后，便可突破对方的守备线，这样射手便可从容地进行射门了。

▼面对对方后位的围追堵截，己方前锋要沉着冷静地进行盘带，必要时还要与同伴进行配合，这样才是得分的重要手段。



▶▼比赛大多都在日本的 J 联盟之间进行，但在俱乐杯赛中还会有欧美球队参加。



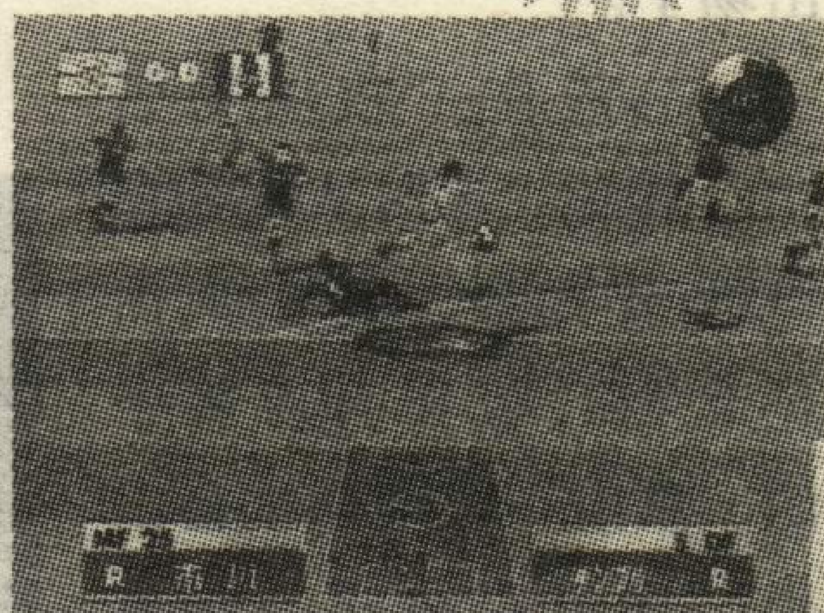
日本 VS 巴西




▼游戏中会不时地对远近视点进行切换，尤其是当选手作出精彩的过人或射门动作时更会出现特写镜头。



漂亮的带球过人
华丽的凌空抽射






用原创俱乐部冲进 J 联盟



追加的因素中不仅仅是比上两点，本作中还可以组成玩者原创的俱乐部并参加 J 联盟的比赛。

原创俱乐部中可设定的有名称、旗帜的种类和队服等等。此外，俱乐部所属的选手的数据、脸型、位置、背码、实况中进球时选手的称呼等，都可细致设定。玩者可把 SULLESS DE 中培养的选手集中于原创的俱乐部，并在 J 联盟的比赛中达到优胜。



◀▲终于完成了！新生的 J 联盟球队将在新赛季中大出风头。



这样一名原创球员就诞生了！



◀选手所在球队的吉祥物以及选手的队服都可以在编辑画面中更换。



◀按照选手的个人能力来决定他们在场上的位置。



◀如使用了与现实 J 联盟球员相同的姓名，在实际比赛中解说员便会喊出他的名字。

牧场物语 GB 2

GB

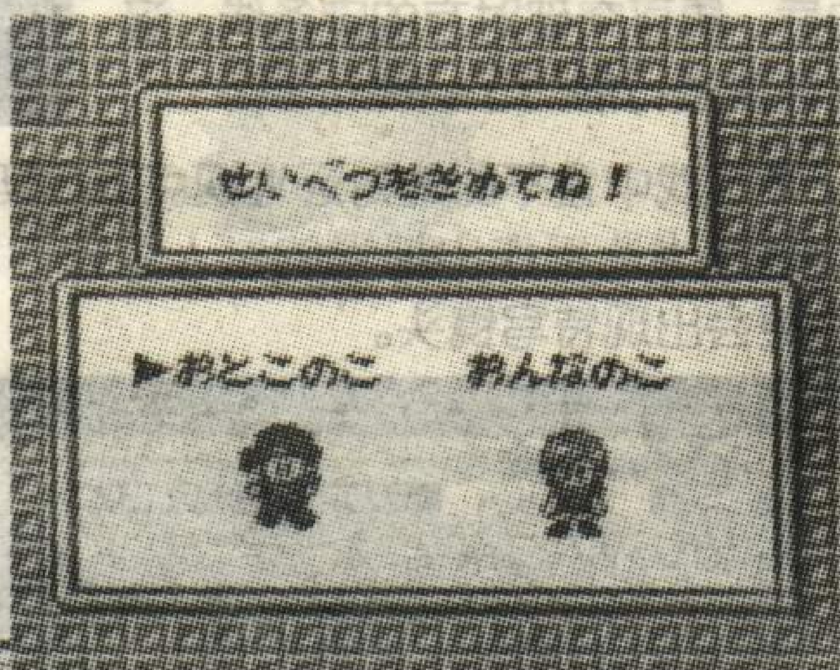
厂商:VICTOR 媒体:16 M卡带
类型:GB 发售日:1999年8月6日
责编/E·T



满载新要素感受牧场生活

种田收获、照管动物等，这是充满牧场生活的人气模拟游戏“牧场物语”，这一最新作在GB上出场了。

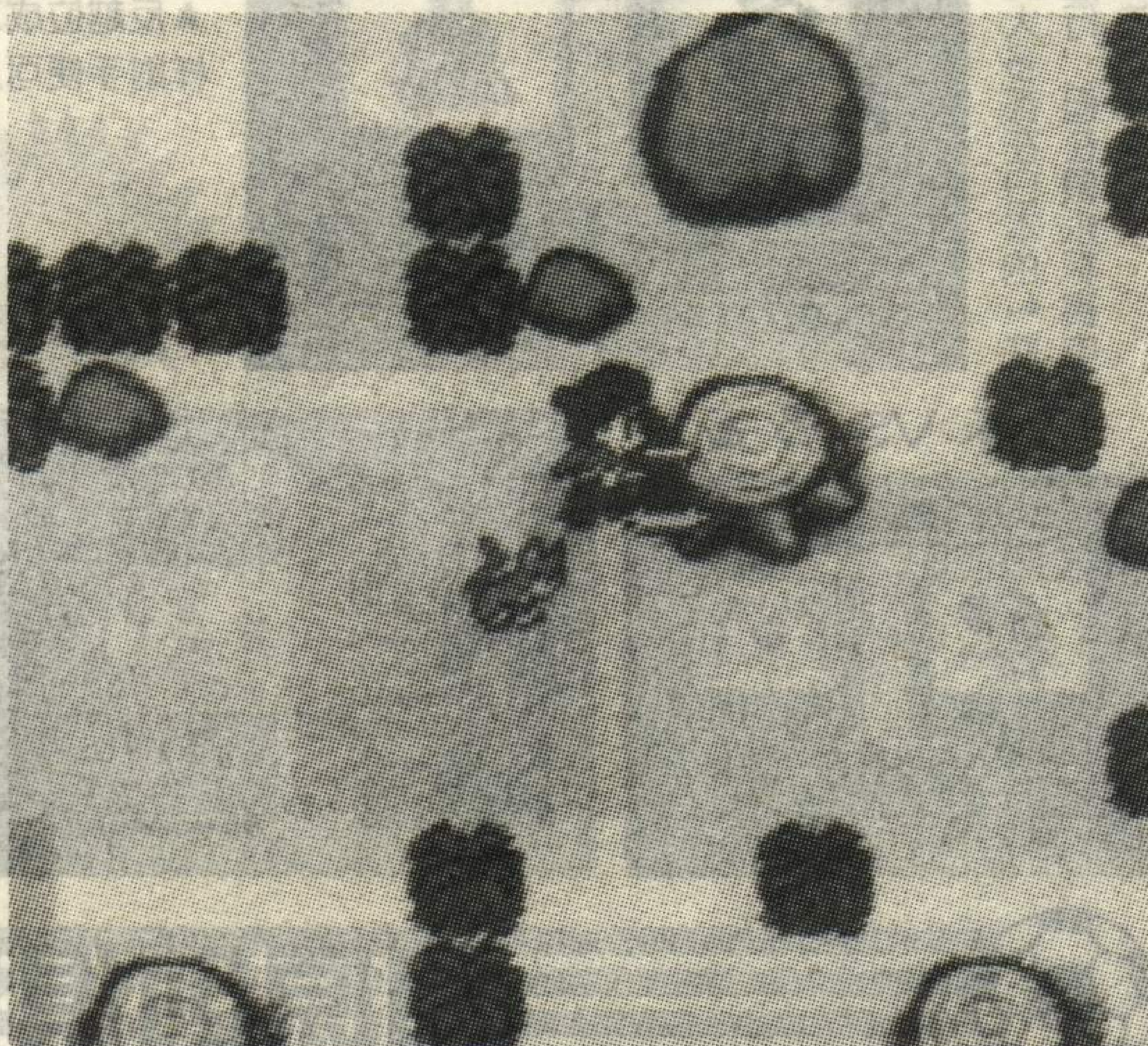
与前作“牧场物语GB”相比，本回从牧场到植物、动物都大幅增加，而且在SFC版和N64版中的“里山”等地图也会出现，还可以体验一些事件。以下是“牧场物语GB 2”的详情公开。



▶游戏开始时主角可以从两个不同性别的少年中决定。

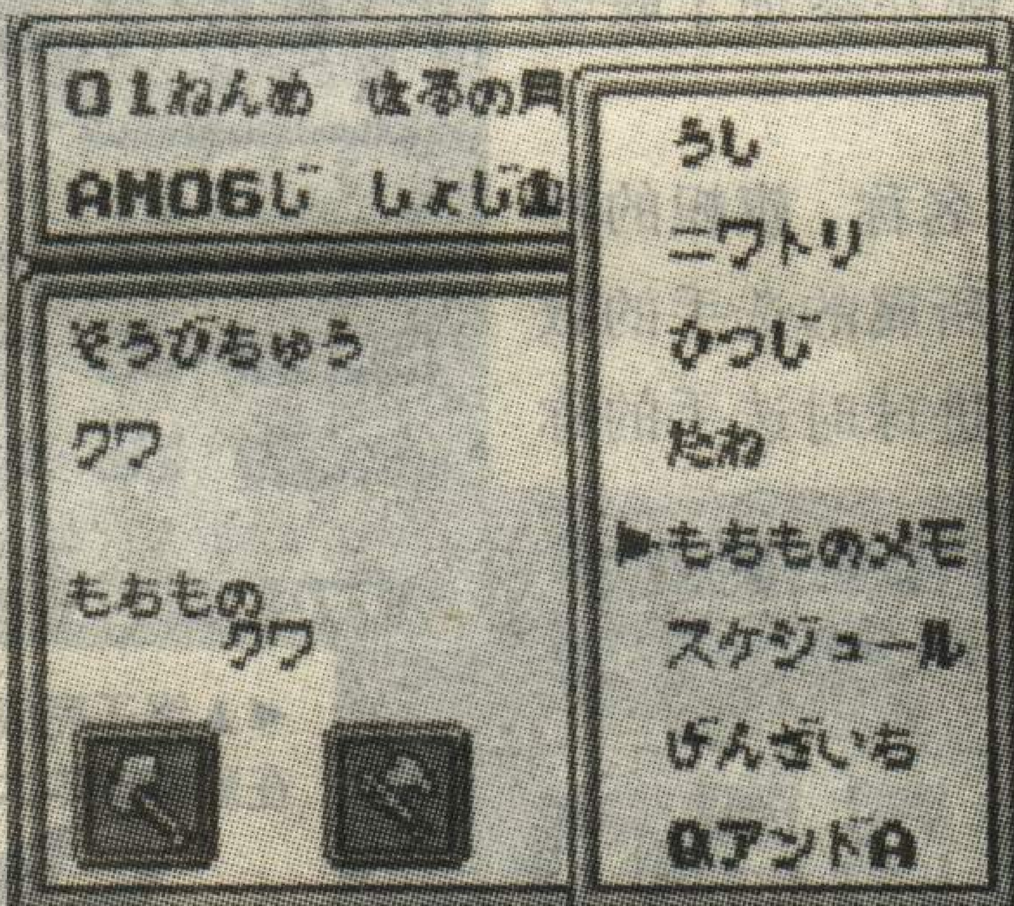


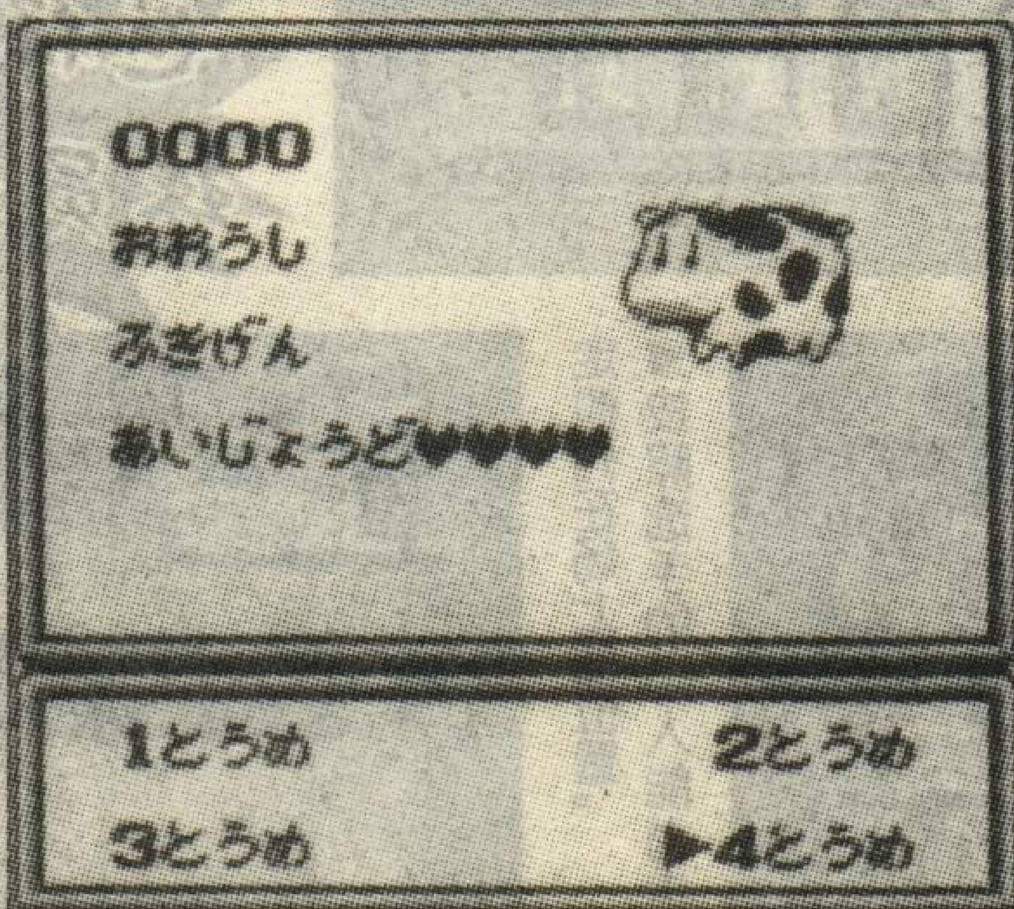
◀主人公的宠物选择有两种，它们分别是猫和犬，而这两种宠物的颜色也会随游戏的进行而变化。



系统手帐

本回导入的“系统手帐”除可确认时间、金钱等基本情报外，还可马上检查牧场生活中必须的情报。可一只一只的确认所饲养的动物的状态，还可一目了然手中有的道具，逐人确认各种各样的情报。



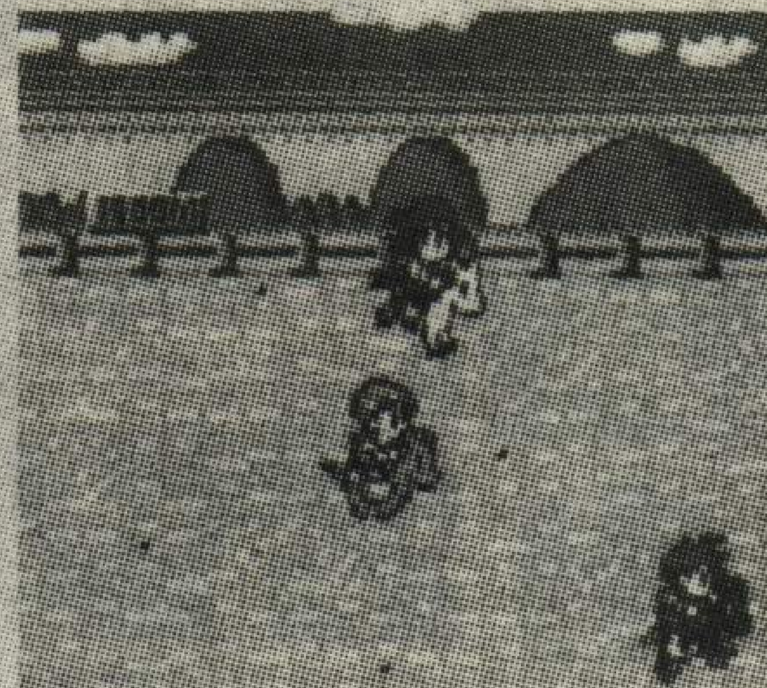


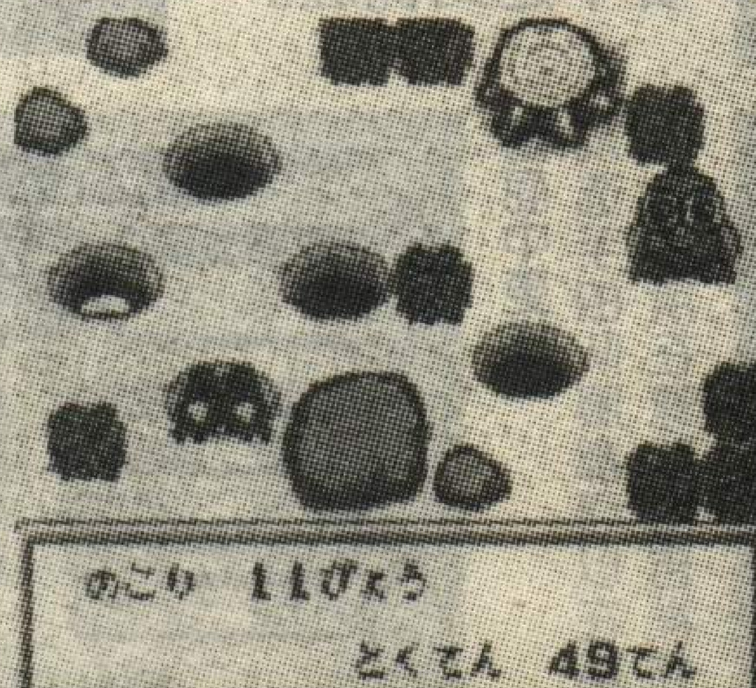


用迷你游戏散散心

以前的“牧场”系列中，用主人公家中的电视可见到明天的天气预报。在“GB 2”中除可看到天气预报之外，满足一定条件后还可以玩迷你游戏，迷你游戏的种类十分丰富。







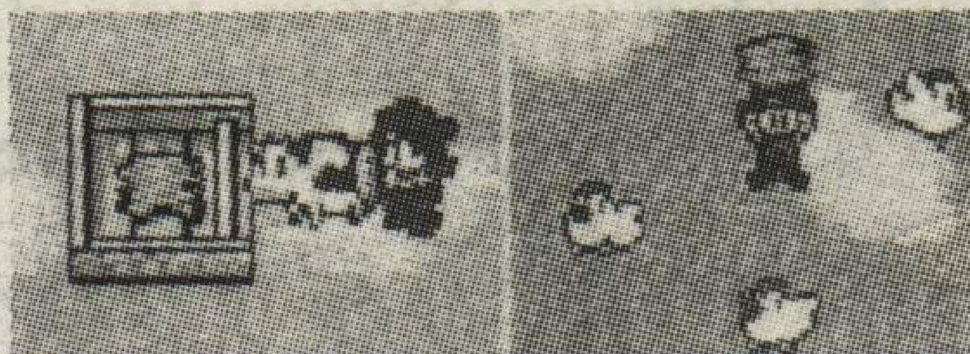


该干什么呢!?牧场世界的大公开

与只有牧场和町的前作相比，里山及广场的出现使“GB 2”的世界拓宽了。各地还隐藏有各种秘密，一天很快就会过去了。以下是“GB 2”的 WORLD MAP 的详细介绍。本游戏比以前的“牧场”系列更加丰富，可以想像渡过什么样的生活。

牧场

除饲养前作中出现的牛和鸡之外，本回还加入了任天堂版中的羊。在前作中牛只能在牛圈，鸡只能在鸡圈中饲养，本作中却可以放牧了，农作物的种类也大幅增加，牧场内还有温室出现，可培养花和草药。至于种什么则随玩者的喜好。



在温室中培养植物

◀增进动物们间的“爱情”，可以令其培育出大量的后代，使得牧场更加繁荣。





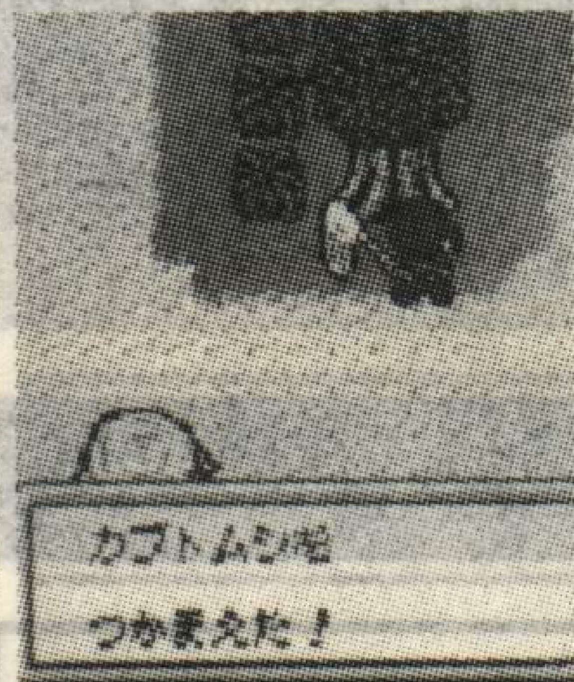


▲如能细心地培养这些植物，那么在收获时就会得到很好的回报。

丰富的作物种类

里山

里山中会涌出消除疲劳的温泉，还有蜻蜓和兜虫等昆虫在栖息。如拿到了捉虫的网子的话，还可玩捉昆虫。捉到的昆虫可记录在图鉴中。



◀采集昆虫并完成昆虫图鉴是一件相当困难的事情。



泉

牧场领地内某块田的下面有泉水，如果有钓竿的话，可以玩钓鱼。在“GB 2”中会出现各种鱼类。与昆虫同样，钓到的鱼会记忆在图鉴中。



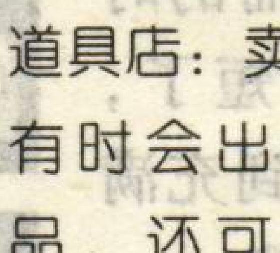
各个地点

与前作不同，本回可以在町中实际地来回走动。在町的居民和主人公之间设定了友好度参数。对应此友好度会有各种事件发生。而且这回还入了广场，不同的季节可召开庆典，从告示板中可得到有益的情报，多在町上出现使其发生事件吧。



花店：卖种子、花、草药种子的店，先存钱再购买吧。

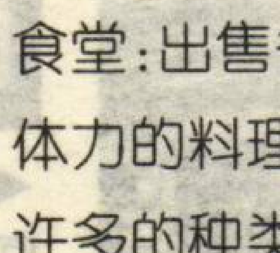
道具店：卖方便的道具的商店，有时会出售发明品，还可修复道具。





动物店：牛、鸡、羊的销售店，还卖动物的饲料等相关物品。

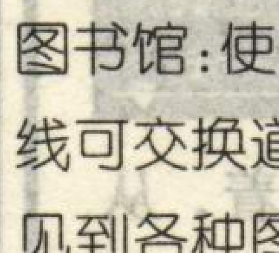
食堂：出售各种回复体力的料理的店，有许多的种类。





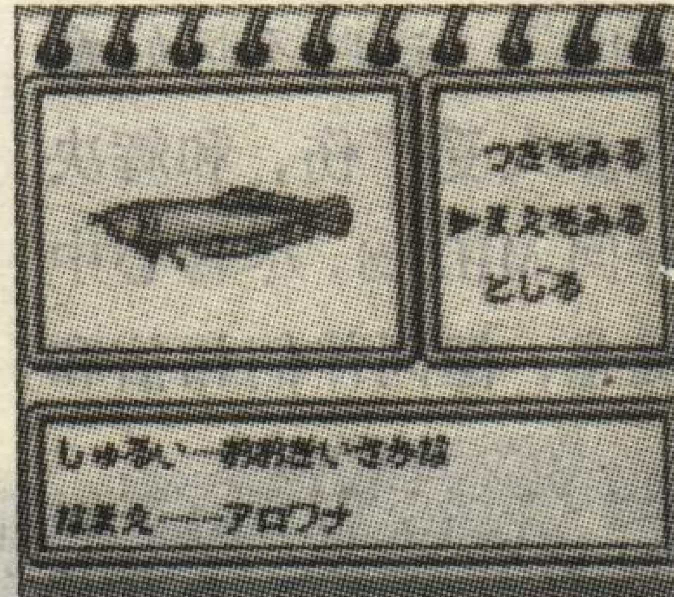
こうむ店：增建主人公的家的商店，必须有钱和材料。

图书馆：使用通信电线可交换道具，还可见到各种图鉴。





病院：诊察 主人公的健康情况，状况不好时会住院 1 天。



◀与昆虫相同，鱼类的图鉴也将被收录在图书馆中。



会有意想不到的事件吗?



FRONT MISSION 3
前线任务3

front mission 3 フロントミッション サード

PS 厂商:SQUARE 媒体:CD-ROM
类型:S·RPG 发售日:1999年夏发售预定

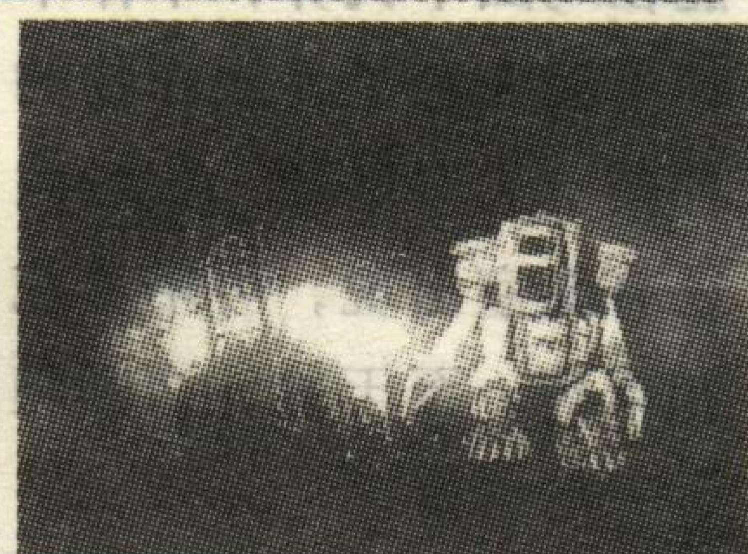
责编/E·T

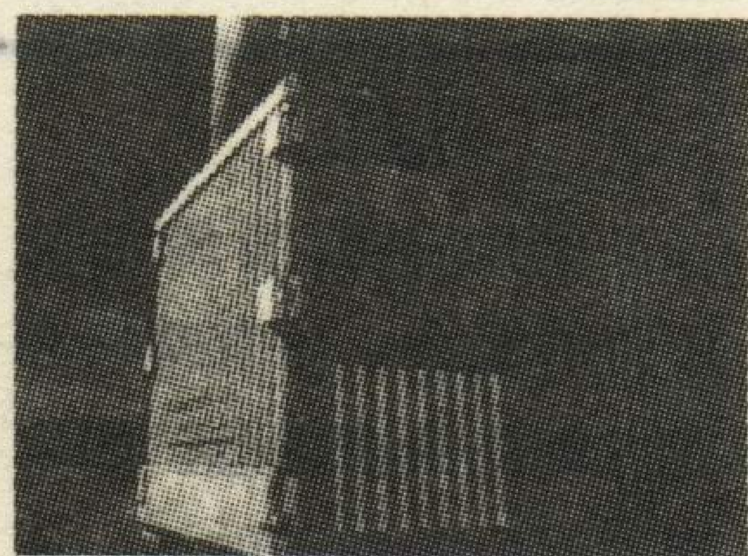
故事的关键新型炸弹的公开

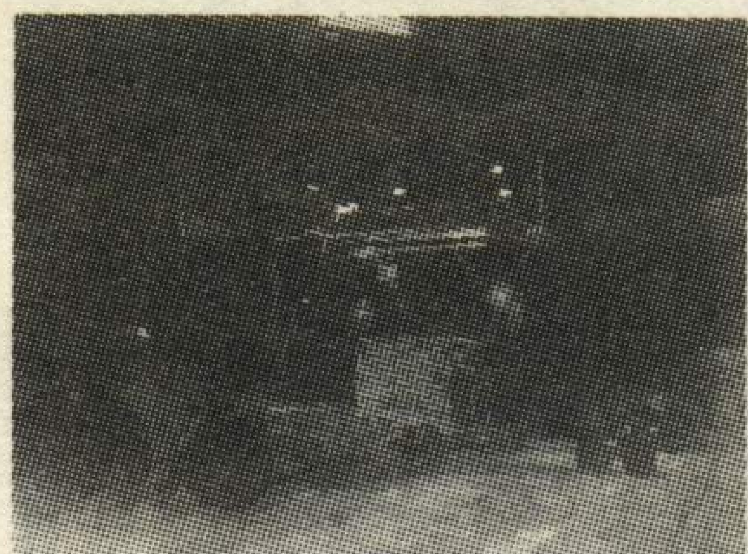
以一个与战争无缘的普通学生武村和辉为主人公的S·RPG"FRONT MISSION 3"。故事的开始和辉目睹了横须贺基地内爆炸事故现场中的大洞。以此事故为契机，本回新公开新型炸弹MIDAS。

MIDAS是USA的研究者エマ开发的最新能量装置。本应在阿拉斯加基本中的MIDAS为什么在日本呢？和辉在她的指导下，一步步走进了不能回归的世界……





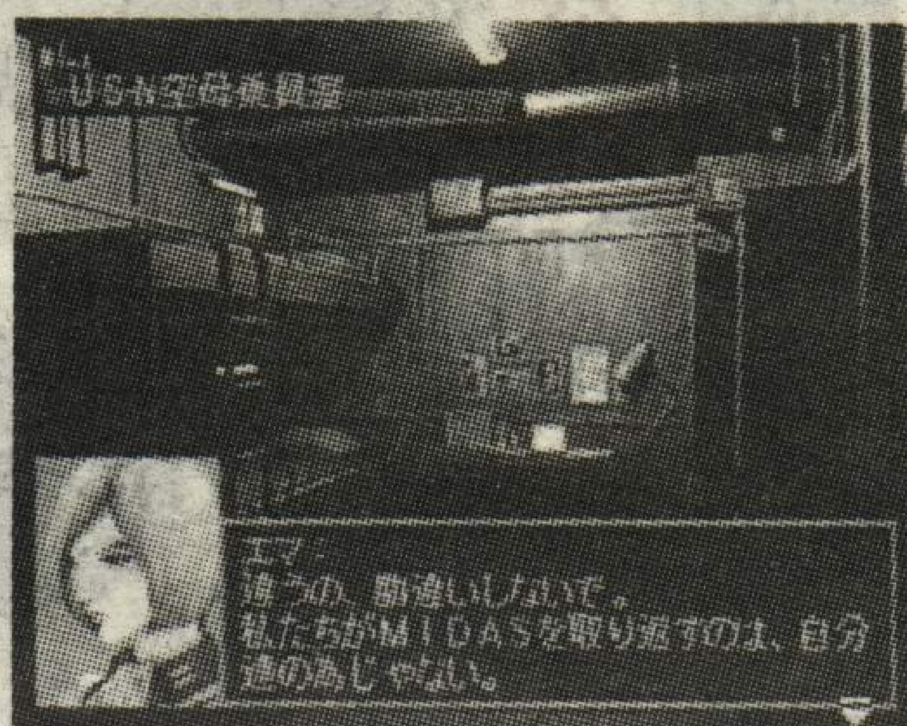




MIDAS是

MIDAS是利用称为金原子核线的新型射线的高能量装置。核的改变是新的动力源，能量产生中变为不安定状态后引发爆炸，与核不同的是不会留下后遗症。而是破坏原子级别时的组织，并消灭。





为不导致新悲剧而旅行世界的主人公

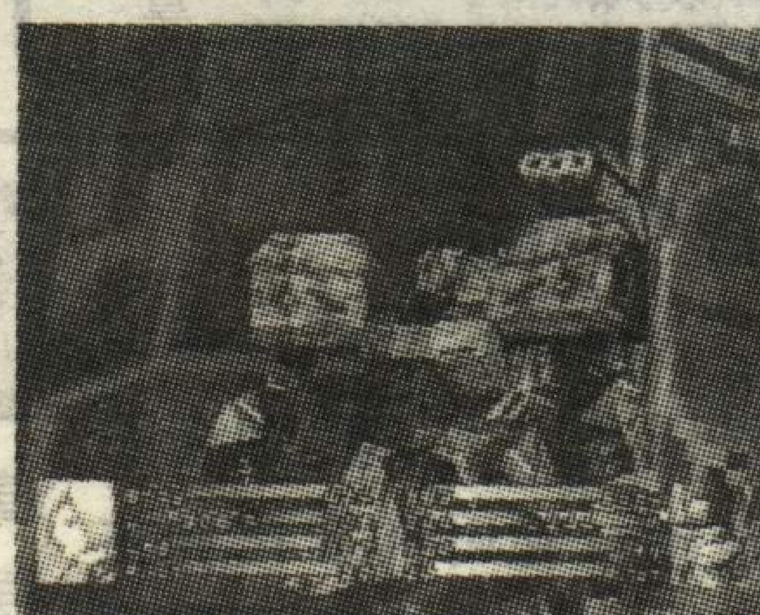
在横须贺基地爆炸的MIDAS是被盗品的复制品，原物则去向不明了，这些不怀好意的人让许多人受了伤，和辉决心自己夺回MIDAS。尽管心中有各种疑惑，但同伴们相信和辉并向前前进着，从他们找到的情报中可以判明原来的MIDAS流出到遥远的海外去了。和辉与同伴们追求着左右人类历史的炸弹，在世界中展开了战斗。





ヴァンツァー发射导弹时的画面

在使用称为ヴァンツァー的战斗机器人展开战斗的"3"中，一次战斗所需的时间大大缩短了，可以感受到充满迫力的表演。





◀▲飞弹发射的全部过程以电影回放的形式表现。

新公开的4个出场人物的介绍

在追求 MIDAS 之旅中有许多人数出场，有时是朋友，有时则相对立，这里介绍新公开的4个与故事有很深关系的人物。当然他们也是以争夺新型炸弹的战斗的形式出现的，但是随着故事的进行，还描写出男女，父子之爱和上司部下的关系等戏剧情的人间状况。

YUN REI FA



PROFILE

年龄：17岁
身长：155cm
体重：45kg
国籍：OCU
职业：自由职业者

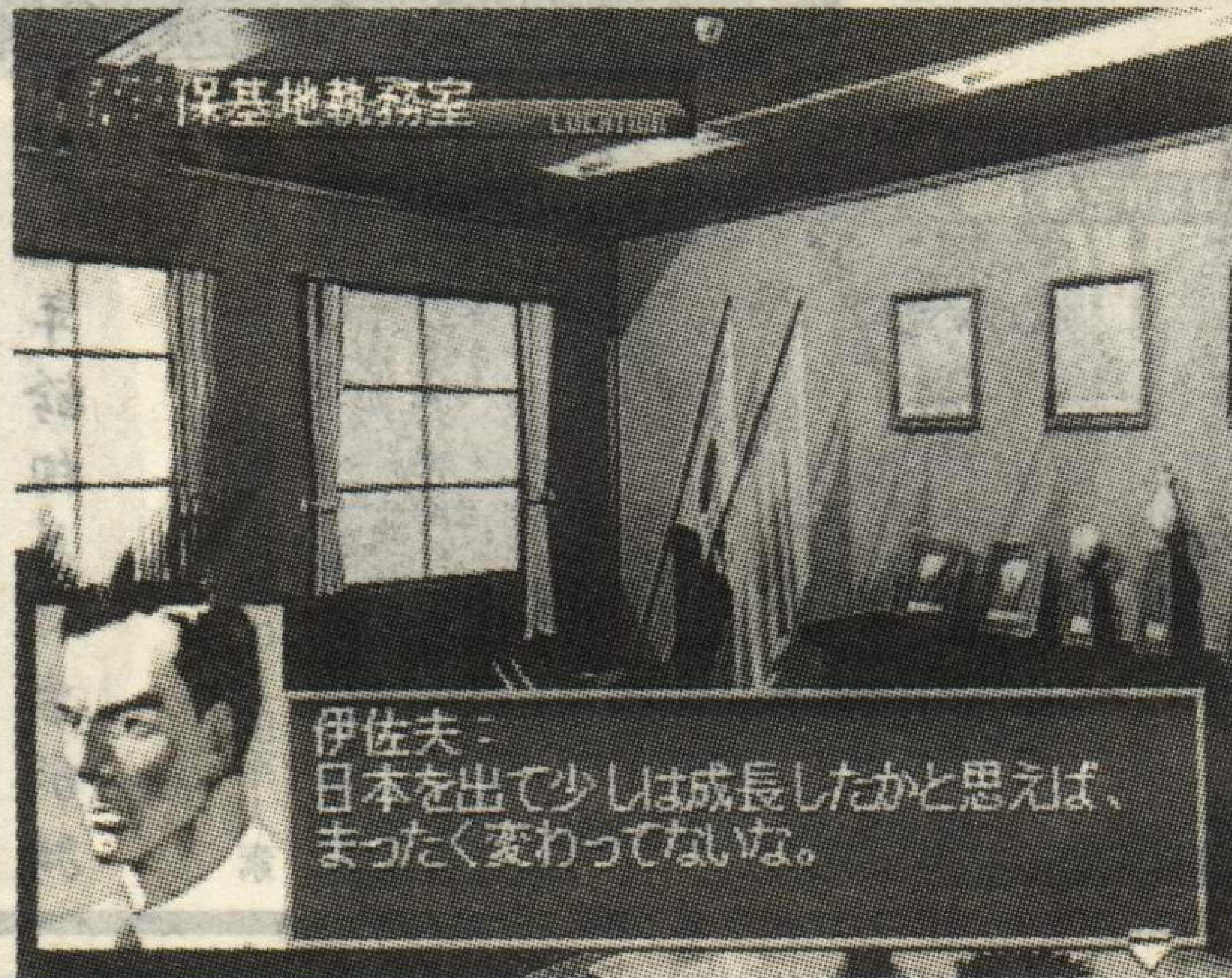
为了钱而什么都可以干的人，自幼父亲双亡一人生活，却是个有非凡本领的人材。以“金钱是一切”为座佑铭的她，是和辉等花钱雇来的。但因某事件，她开始喜欢上亮五，在战斗中两个人的关系如何进展呢？







武村伊佐夫



▶技术士官出身的武村伊佐夫，在作战指挥方面有着独到的见解。

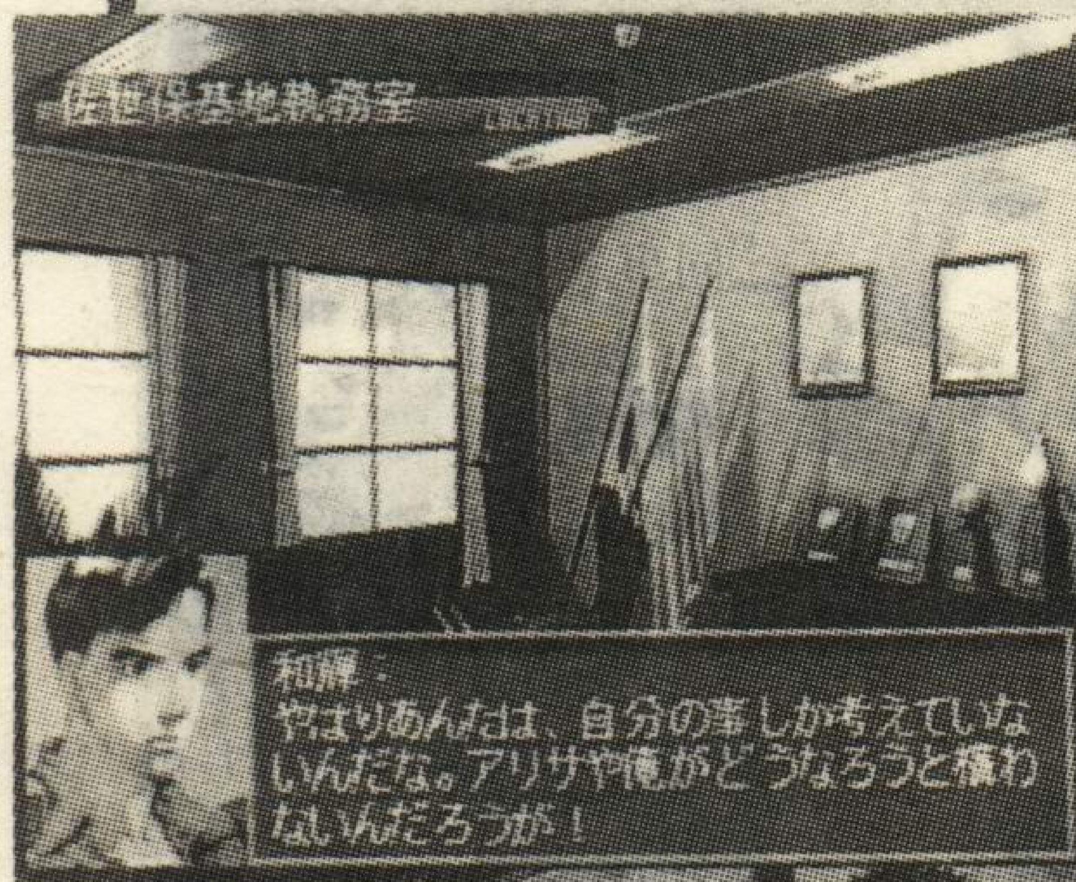
PROFILE

年龄：42岁
身长：178cm
体重：74kg
国籍：OCU 日本
职业：技术士官



和辉的父亲，真正的孩子只有和辉一个，但某件事后过继了朋友的女儿アリサ与和辉一同细心培育。出于爱国心而在军队工作，却因此失去了多病的妻子。由此和辉表现出反对的态度，但伊佐夫却毫不辩解忍下来了。

父子间的对立会使剧情有什么样的发展呢？



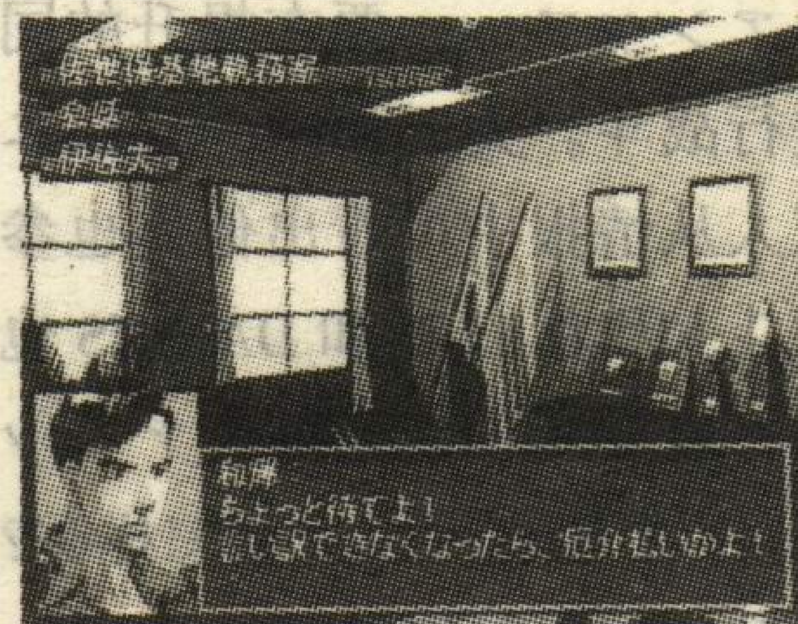


▲父子之间就有些军事上的问题发生了分岐，像这种吵架的场面在游戏中会不时地出现。

作战前个人的心理是……







特工们的表情通常都是很酷的

LUKAV MINGEV



PROFILE

年龄:28 岁
身长:185cm
体重:78kg
国籍:USN
职业:FAI 特工

USN 的谍报机关 FAI 的特务,冷静且切实的完成任务因而周围的评价甚高,具有优秀的部下。外表给人冷酷的印象。



▲▶以敏锐的洞察力来了解事物是物工们的专长。







FAI(連邦情報局)

◀是 LUKAV 与 DENNIS 所属的 USN 谍报机关,一切活动内容均不明。

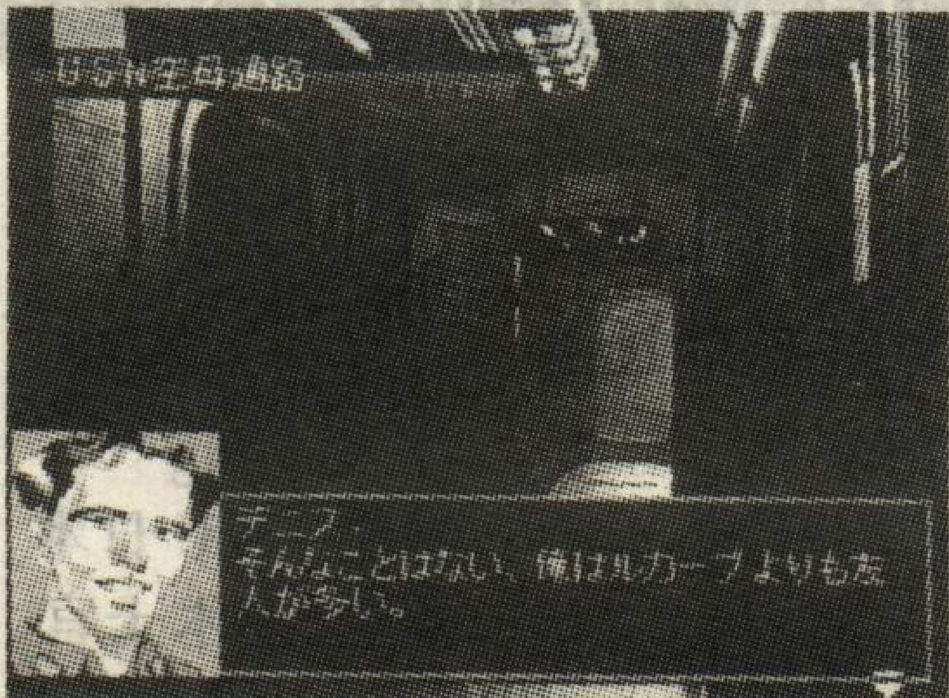


PROFILE

年龄:35 岁
身长:180cm
体重:75kg
国籍:USN
职业:FAI 特工

故事初期与和辉一同行动的 FAI 间谍。性格耿直礼仪端正,言语中充满和善。但属于工作第一主义者,在非常事态下能表现出特工们独有的沉着与冷静,常常能因此化解危机。





◀与 LUKAV 不同,虽是特工但不轻易地与别人进行交谈。

DENNIS WEIKATH

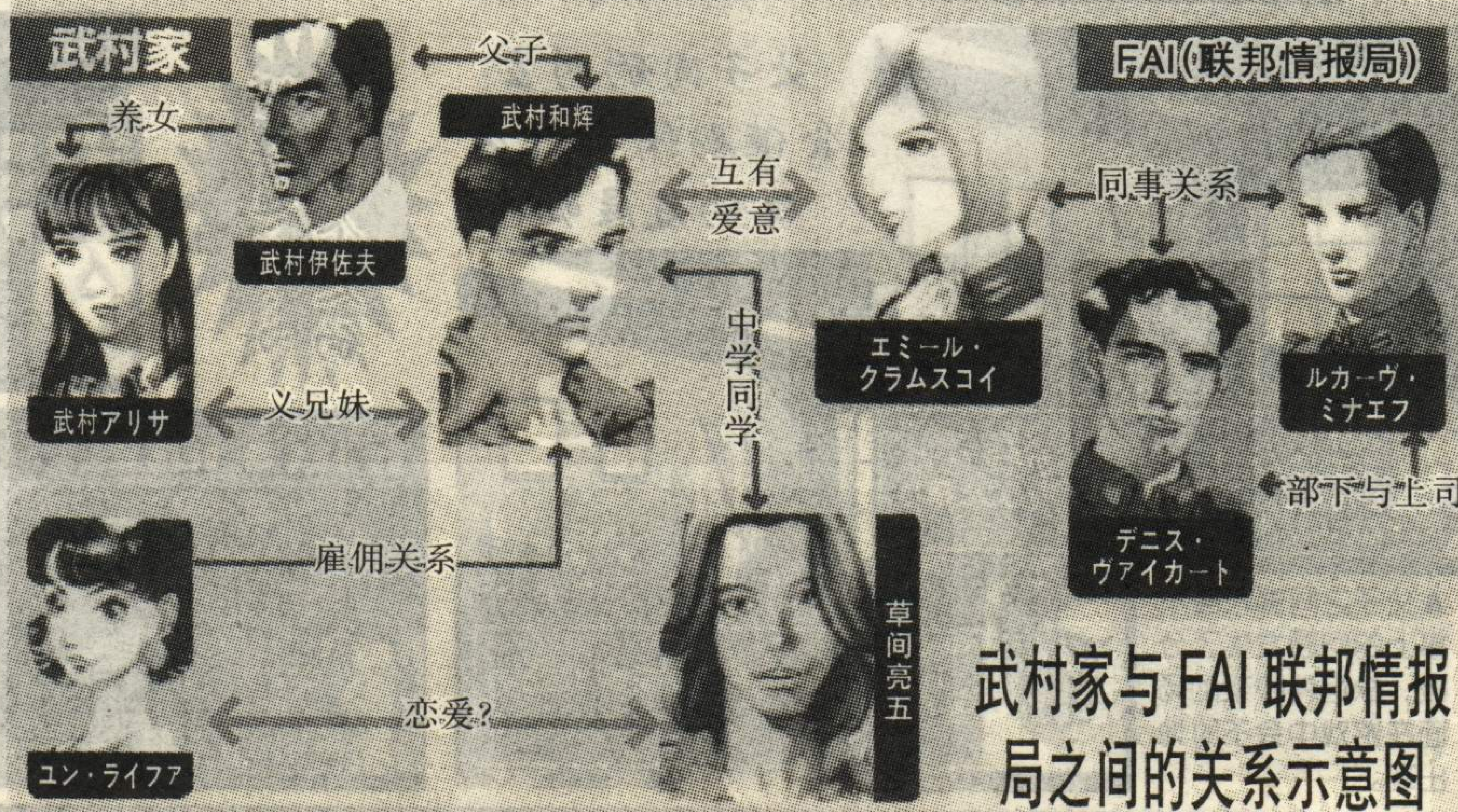
USN空母通路
デニス:
ああ、腕は立つ。お前ほどではないがな。
そっちはどうだ、装置の行方はつかめそうか?

▲◀年龄虽不高但却有着优秀的军人素质,十分受部下的尊敬。

两位年龄相差7岁的特工之间有什么关系呢?

人物关系简述

包括本次介绍的 4 个人物,现在公开的人物关系如历图中一样。要注意的是谁乘座ヴァンツァー出场,"3"中每个人物有一种ウアンツアー,要在提升的同时进行战斗。关于和辉、亮五、エマ三人从情报中可看出他们也参加战斗。因为 YUN 和 DANNIS 也参加,也要制作专用的ヴァンツァー。アオサ和伊佐夫会怎样呢?武村家的三人可以连续攻击吗?





OGRE BATTLE 3
皇家骑士团 3



N64

厂商:QUEST　媒体:卡带(容量未定)
类型:RPG　发售日:1999 年 7 月发售预定

责编/E・T

关于パラティヌス王国的人物



パクナス・ガラント

加入南部军的一个新兵，委任以指挥部队。在与叛乱分子的战斗中寻找自己的道路。

ディオメデス・ラング

通称为ディオ,与パグナス一同入队,因不能成为指挥官而视パグナス为对手。





◀两位年轻的剑士都有着非凡的武艺才能,他们之间视对方为自己的终生对手。

卷入战争的两位年轻勇士



ヒユーゴー・ミラー

辅佐**マグナス**制订作战的军师,退役后专心培养新人,是一位知识渊博的老者。



ユミル・デユルメール

具有紧强意志和信念的**パラティヌス**王国第 2 王子。曾与身边的**パクナス**是朋友关系。



エウリノーム・レイド

パラティヌス中央军所属的骑士，除上等民和贵族的不把人当作人,具有残忍的性格。



ジール・ベリト

用力量打倒敌人且使用魔法的骑士,要为**パラティヌス**王国清除反叛者。

パラティヌス王国

主人公マグナス等属于ラティヌス王国的南部军。在与他们敌对的反叛分子中有数位异国战士，实际上异国战士中的一人是“传说的オウガバトル”的主人公デスティン・ブアローグ。デスティン是指挥ゼノビア反叛军打倒神圣ゼテギネア帝国的人物。为了了解正扩张势力的ヴーディス教国的实情，与 4 个同伴潜入了パラティヌス王国。デスティン等人会有什么行动呢? 会与マグナス的南部军交战吗?请等以后的情报吧。





首次任务是安全地将第二王子救出!

▲▶主人公加入了南部城区的守备队,在一次作战前会议中老军师让主角前去试一试他的身手。





培养怪兽

在走路时有时会遇到ドラゴンパピー或ゴーレム等野生人物。如果在战斗中能劝说其加入的话，会是很强的战斗力。这里介绍 4 种可加入的ドラゴン和ゴーレム。LSIZE 的 LUNIT 只能组入 1－2 只,但因力量和生命力强,应在前线进行战斗。另外,把ドラゴン配置在后边的话可对大范围的敌人进行攻击。敌人处于密集形式的情况下,应改变配置进行攻击。



红龙

持有火属性的龙。HP、生命力、力量的参数高，应置于后位来攻击敌人。



绿龙

用有毒效果的アシッドブレス攻击，且具有大地属性。山岳中的移动力高，多山的地区可让其加入。

王国与反乱分子的异国之使者

反叛分子和ゼノビア的战士



フレデリック・ラスキン

对于パラティヌス王国的存在，及用武力引起反叛的同志们抱有疑问，但渐渐成为反叛分子的首领。目标是消除等级制度。



ギルバルド・オブライエン

原ゼノビア王国的魔兽军团长，可任意控制魔兽的一流 BEAST MASTER。为救领内人民的生命，勇敢的担起污名。



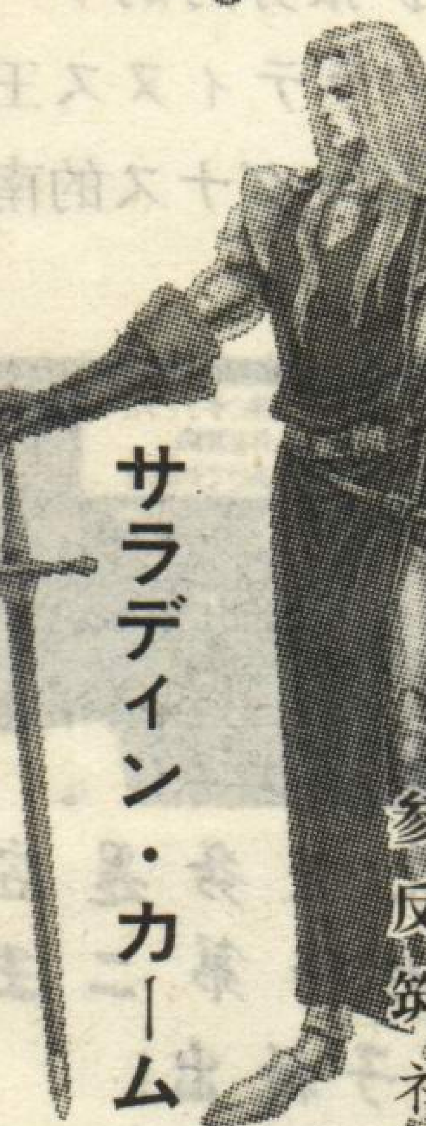
デスティン・ファアローダ

曾是ゼノビア反叛军的首领，为探明要夺得ゼテギネア大陆的霸权的ローディス教国的意向，而与反叛分子一同行动。



クアス・デボネア

称为神圣ゼテギネア帝国四天王的将军之一。途中加入了ゼノビア反叛军。注重骑士道精神的骑士。



サラディン・カーム

能力极高，参加了ゼノビア反叛军，老师是筑成神圣ゼテギネア帝国的ラシュディ。



アイーシャ・クヌーデル

被神圣ゼテギネア帝国士兵杀害了母亲，具有悲惨过去的女性。做为ロシュフェル教大神官的女儿，僧人的能力极高。





パクナス手下的战士们

解放地图上的据点或占领它，就像这里介绍的トロア那样，随着交谈会出现成为仲间的人物。在这种事件中成为仲间的人物能力很高，所以要尽早加入队伍参加战斗。



トロア・タイトン

憧憬强大军队而追随マグナス的少年，以长枪和巨大的圆形盾牌为武装，攻击力虽低，但防御力好，应配置为前位。



◀▼当顺利地解放了某个据点后，幸运的话还可以找到新的同伴。





蓝龙

水属性的龙。精神力参数较高，魔法无效。应置于后卫的位置。



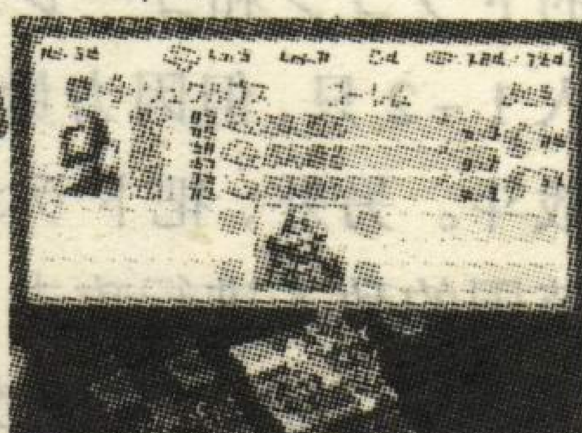
雷龙

使用风之力吐出サンダープレス。器用的参数很高，回避敌人攻击的效率很高，应配为前卫。



巨石怪

生命力的数值很高，防御力优秀，配在前卫可攻击3次。如 UNIT LEADER 是ドキルマスター的话可提升能力。但较害怕魔法攻击，要注意ウィザード。



对应状态编成レギオン

游戏中期作为 UNIT LEADER 可以制作出"レギオンコア"。如果有了这个 UNIT，就可组成最多 5 UNIT 同时行动的"レギオン编成"。

但是レギオン编成会降低移动速度，而且敌人接近时也不可以自动地转换方向。应利用地面上的据点，对应战况使用レギオン编成，特别在桥和谷较多的场所，这是一种重要的战法。



▲在小队编成中要根据角色的作战能力来决定他们的出场位置。

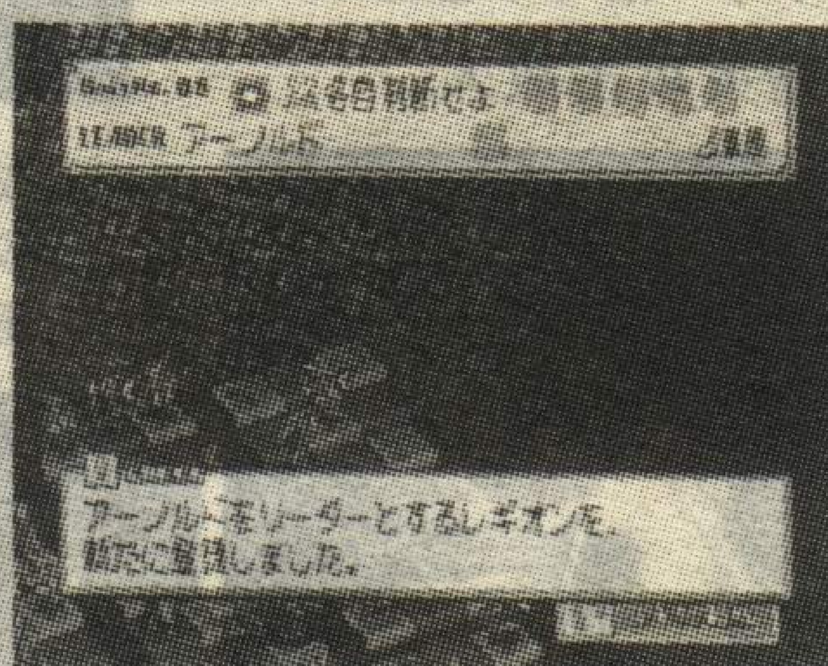
▼能否在作战中 100% 的发挥角色的全部能力，取决于小队编成中的设定。



战斗前进行编成

在派遣 UNIT 之前，可以使用所有 UNIT 进行レギオン编成。应根据地形和目的，让与之相适的レギオンコア加入进来，例如需要看敌人的行动时，进行レギオン编成，可以扩宽视野。发现后变成为包围敌人的阵形，使战斗展开更有利。但必须尽早解放据点的时候，不要编成レギオン，应为各自的目的而单独行动。





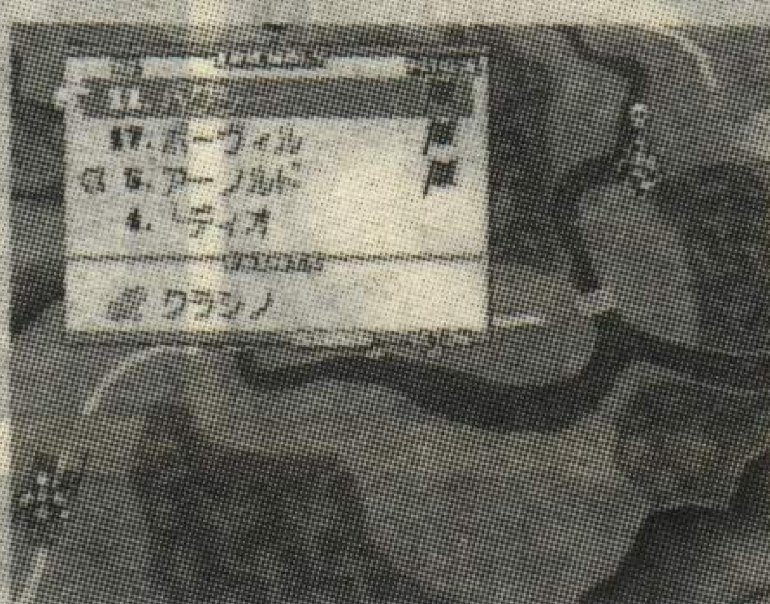
在据点上编成レギオン

从敌根据地前去，或总体 UNIT 移动时，这种情况下应使 UNIT 集中于据点上并编成レギオン。只要有 UNIT 留在据点上，不管什么 UNIT 皆可以组人レギオン编成。此外在据点上还可使レギオン编成解体。



▲编成后将队伍逐步移动到敌人所占据的城堡中进行作战。

①集结队伍



②选择作战队伍交换



◀这有利于下一次作战。在城中可以进行队伍交换指令。

③各小队人员编成





◀▼各小队编成中要根据自己所持有角色的能力来进行分配。

④作战队伍移动



◀将编好的各小队派出向一下个敌方据点进攻。

改变列队解放据点

在地图上有许多据点，想要统治据点时，要依据 UNIT 的列队来决定是"解放"的统治，还是"制压"的统治。如果想与住民沟通，实行"解放"的统治，就要检查一下据点的道德值。如队伍是混乱的 UNIT 或是处于 LOW UNIT 状态时，可变为"解放"。反之如想"制压"，要采取与"解放"相反的行动，两者进入据点时的台词不同。



▲被解放后的状态画面中会出现道德值的表示。

目标是以高道德值来解放都市！

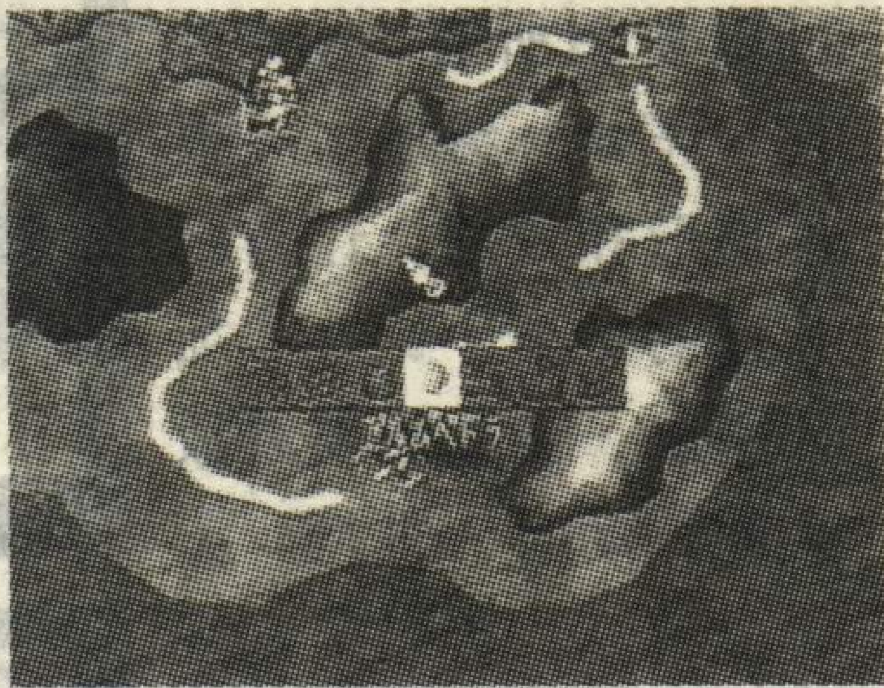
稍不留意就会错过一些重要的事件与同伴

▼同样解放一个都市如道德值不同会引起都市内发生事件的变化。



使用ペドラ召唤精灵

游戏开始可得到一个叫“ペドラ”的特殊道具。这是风、火、地、水属性力量的结晶物。战斗时攒两次气槽就可使用“エルムペドラ”指令，选择后可召唤精灵攻击敌人。

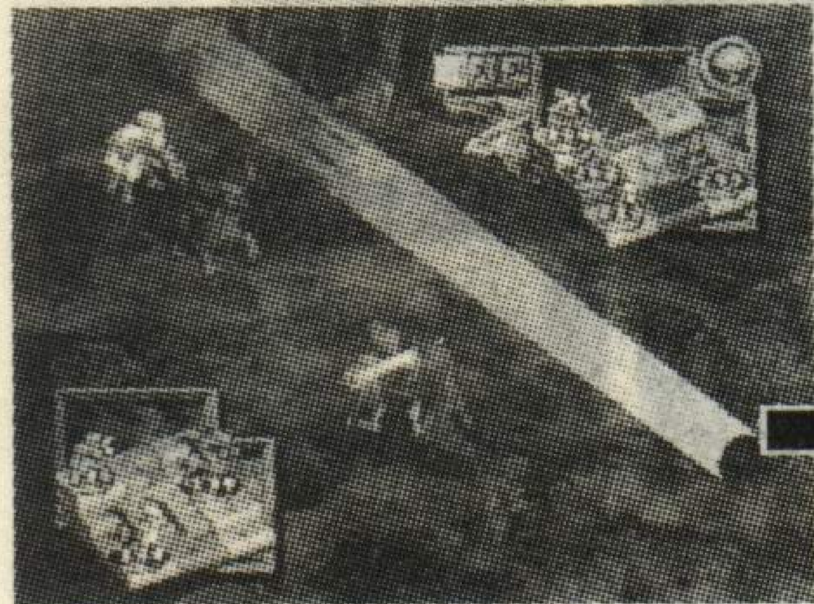




▼如能成功地召唤出魔法精灵，便会给地图上的敌军造成很大程度的伤害，这种攻击方法通常是左右胜利的关键。



风の精灵サンダーバード

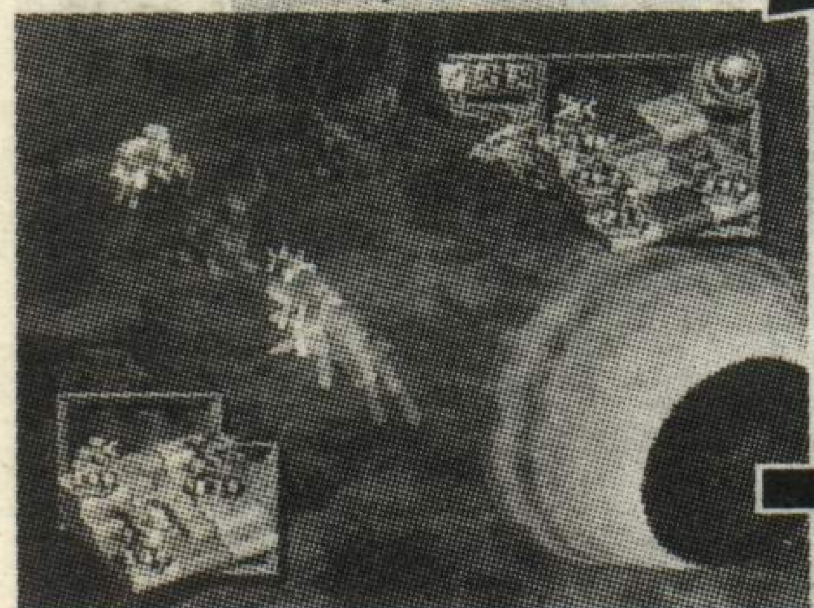


◀主角的后方飞出一缕青色的光芒……



魔狼精灵突然出现

◀青色的魔兽向敌方队伍疾速撞去……

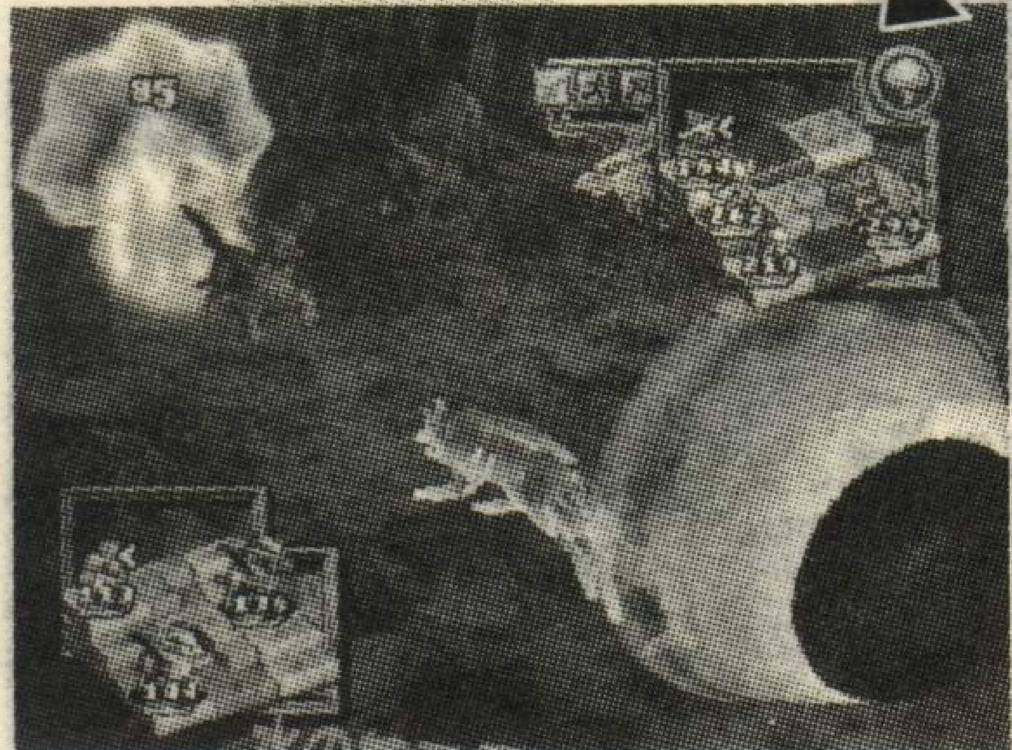


敌方遭受到精灵魔兽的痛击！



水の精灵フエンリル

▼精灵魔法给敌人带来的伤害通常要比普通攻击大好几倍。



▼在奔跑时的水之精灵，看上去很酷吧！



首先出现火柱！

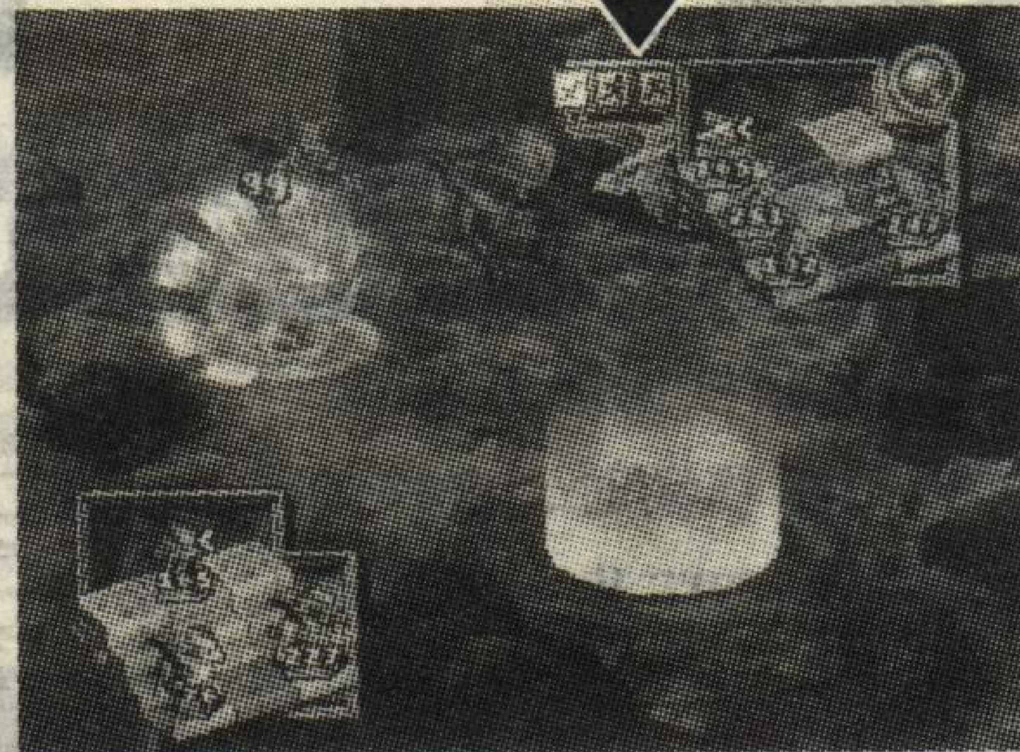




▲我方角色使用召唤魔法之后呼叫出火焰精灵。

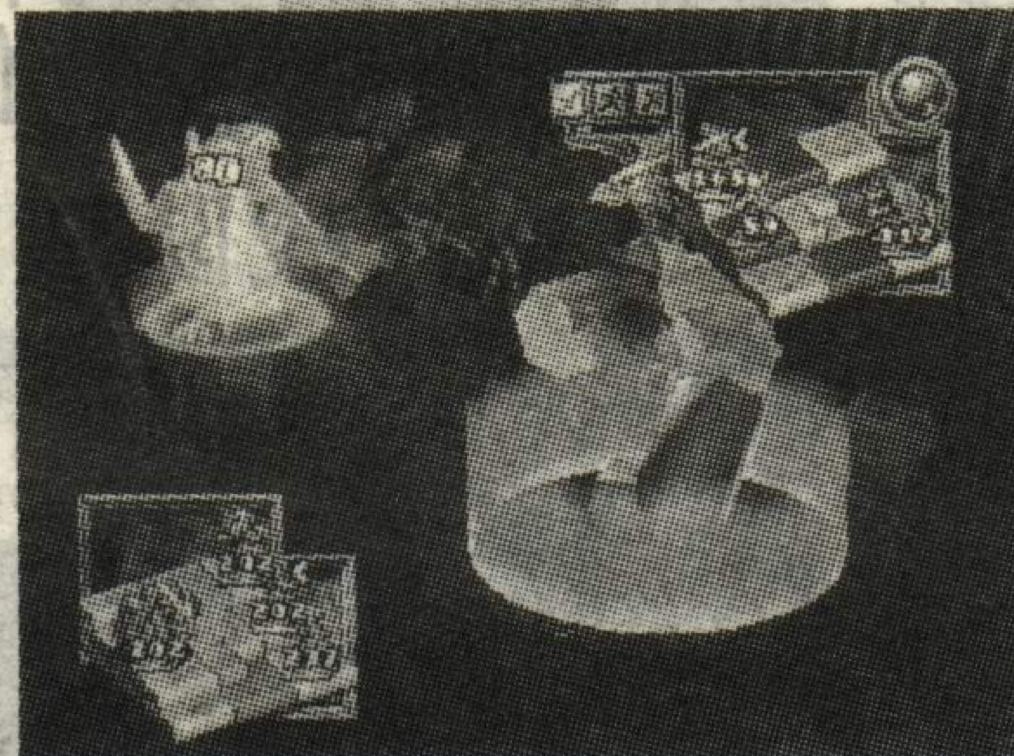


火柱中央出现炎之精灵



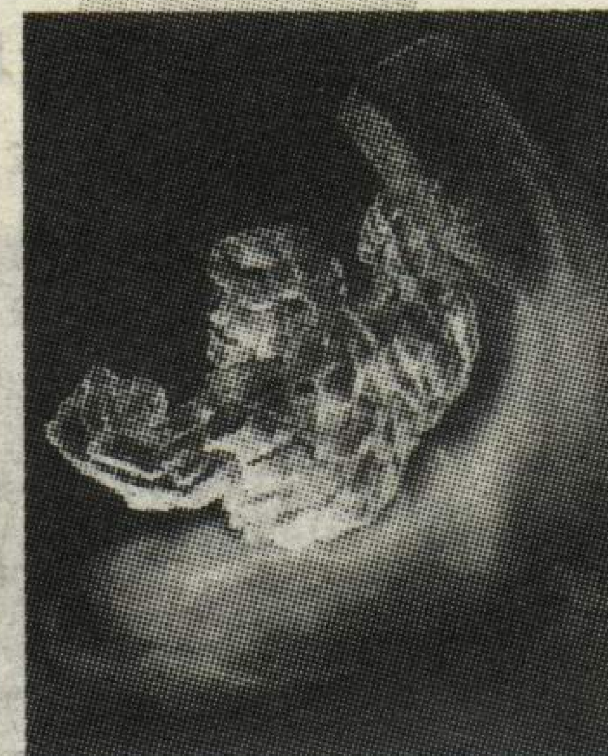
炎の精灵サラマンダー





▲发动后的大地精灵可以给非空中敌人以强大的伤害力。

大地の精灵ノーム



此外的精灵

除上面介绍的ペドラ之外，还有具有神圣和黑暗属性的ペドラ。游戏开始时不可选择，所以这种ペドラ可能在中期以后才能得到。不知会有什么样的力量呢？

神圣精灵イグニスファタス

菱形的精灵，尾部不断闪光，不知会有什么攻击。



黑暗精灵ダークロア

身体中有眼珠的奇怪的精灵。要当心从眼中放出的绿色光线和烟。



龍之地下城

止步！止步！怎么到龙族的地面了。大家可千万要注意，这些骄傲的爬虫可不是魔界的藩属，他们与我们只是同盟关系。呆会儿到了里面，可千万不要随随便便的乱闯，如果出了什么差错 Pan 也救不了你们。记住万一有什么意外，唯一的生路就是勇往直前的战斗。在这里，只有真正的勇者才能得到龙的认同和尊敬。还有别忘了注意脚下，龙族最讨厌别人踩它们的尾巴。

龙族的情报来源与其它种族不同呀!这里每次为年轻的勇者们公布的情报均来自特别的情报机关。当然,由传奇的种族收集的情报也都带有传奇的色彩……

空穴来风

有关 PLAYSTATION 后继机的新传闻 传奇度:68%

做为一部机能强大到让世界瞠目结舌的主机,PLAYSTATION 后继机吸引了许多玩家的目光,但这样的主机现在对我们来说还都是迷团,当然不光对我们,对日本游戏业界来说,除了极少数的 SONY 本公司职员和软件开发开发公司外这部主机依然可以称之为"迷"!首先是外型与新手柄和新周边的形状,对于这部全新的主机,其外型在 SONY 公司中属于"高级机密",只有负责人与设计师了解,而手柄与周边方面,虽然可以兼容 PLAYSTATION,但官方已宣布新主机将拥有属于自己的全新手柄与周边,对于新手柄和周边的情报 SONY 公司也没有向外透露一点消息。让我们最为关心的是 PLAYSTATION 后继机的价格问题。现在各方面消息中也有许多关于价格方面的情报,但众多情报均不相同并且差距很大,有人称 PLAYSTATION 后继机将以 300 至 400 美元的价格发售,有消息称这部主机作为高档次产品,并且采用至今为止最为优秀的技术,所以价格上会以 600 美元登场,更有来自 SONY 公司本部的情报:为了与早一年登场的 Dreamcast 相对抗,SONY 决定把 PLAYSTATION 后继机的价格限制于 200 美元左右。面对以上众多的消息,我想大家都要宁愿认为价格最低的是真实消息,但实际上价格被定为多少依然是个迷团……结稿前收到最新传闻,SONY 将使用 200MB 的高密度软盘作为 PLAYSTATION 后继机的存储设备。

SNK VS CAPCOM 系统构成 传奇度:45%

作为两家风格迥异的对战 ACT 制作公司,SNK 与 CAPCOM 这次的联手可能会吸引极大多数的对战迷,不少玩家可能都在设想战斗的场面吧!但大家冷静下来想一想,作为两个公司同来开发这部作品,那么游戏将采用什么系统呢?如果使用 SNK 系统则 CAPCOM 的选手可能被全部消灭,而如使用 CAPCOM 的系统,那 SNK 的人物就会失去其连续快速的进攻特点,全体很可让"蹲重拳"埋葬。正好近日从此游戏开发组中获息,现在正在考虑这部作品采用多个系统,基本使用"街霸 ZERO3"为蓝本,多系统共存,玩家根据喜好进行必要的选择。这样来看,各厂商的爱好者们可以使用适合于自己的系统进行对战了!

LUNAR3 进行开发 传奇度:65%

SATURN 的玩友应刻对"LUNAR"这个系列十分熟悉了,这部作品一直以简单的操作系统及单一剧情形式吸引了不少玩家,其亲切的人物设定和故事情节都是这个系列的卖点。日前,GAME ARTS 宣布正在制作 LUNAR 系列的下一作:"LUNAR3",并将这部作品在下一代流行主机上发售,那么 Dreamcast 可能将会拥有这部大人气 RPG。在 GAME ARTS 的发布会后,其社内开发人员于非公开场合称:"LUNAR 3"的制作现在并不决定将先发售到哪一部主机,但很有可能会是 PLAY STATION 后继机。

Dreamcast 的反击 传奇度:70%

面对 PLAYSTATION 后继机强大无比的机能,许多厂商对 Dresmcast 能否最终占领市场产生怀疑。为了对抗来自于 SONY 方面的冲击,SEGA 制定了一系列"行动计划"。首先,Dreamcast 的价钱会于近一二个月内有所下降,并且争取在 PLAYSTATION 后继机发售前将价格锁定在成本价,之后再发售 Dreamcast 专用的 DVD 套件,使得游戏的容量得以彻底的解放,并且保证在 DVD 套件登场时,价格基本不超过成本价,随后将提升机能与 3D 画面能力的配件投放市场,使得 Dreamcast 的机能能更加接近于 PLAYSTATION 后继机,这是目前从 SEGA 公司内部员工了解到的情报。面对这种反击计划,我们不难看出 SEGA 依然使用降价战略,虽然这里是从十数年前就在业界使用的"老战术",但其能产生的影响是其它的竞争战术所不能比拟的。不过这一战术的使用,对于 SEGA 公司来说压力很大,如果硬件(即主机及 DVD 套件)不能为公司带来任何利润,而能带来巨大收入的软件市场依然处于现在的低迷状态,那么 SEGA 公司将蒙受很大损失。换句话说,也就是可能在 PLAYSTATION 后继机发售之前,Dreamcast 会被自己的不良战术所击败。

由"圣剑传说"所引发的新冒险 传奇度:40%

最近日方各业界媒体均有未经证明的消息传出:SQUARE 公司将于 7 月发售的 A·RPG 大作"圣剑传说"中将附带有另一部新作的体验版。在结稿前向多方面查询,目前基本确定为 FINAL FANTASY(最终幻想)外传,现在得知暂定名称为"FINAL FANTASY TITLE"。但从日方又传来新的消息,在"圣剑传说"的附加体验版中,不只有这样一部作品,还有另一部名作的续篇。这部名作的续篇,目前正在积极准备中,其英文名称为"CHRONO TRIGGER 2"(时空之旅 2)。如果消息属实,那么 SQUARE 在今年末及明年初将会为 PLAYSTATION 制霸业界编以最后的"花环"。从日方得到的不确切消息,这次向"CHRONO TRIGGER 2"与 SQUARE 其它优秀 RPG 作品不同,游戏依然会采用全 2D 画面来进行,据称画面的精美程度是极为优秀的,而美工的沿用"浪漫沙加领域篇"手工描制背景的方式。曾在 SFC 上体验过"时空之旅"的朋友这次可以于 PLAYSTATION 上再次进行跨越时空的冒险。



猪龙的龙珠

美丽的少女拉芙塔亚负责管理人间的魔法师，当心术不正的人胡乱使用魔法作乱人间的时候，拉芙塔亚就在他的面前显出真身，吃掉他以作惩罚，拉芙塔亚的手中有许多水晶的小球，这些龙珠里装载着被吃掉的人的灵魂，拉芙塔亚的工作就是把这些球上污垢擦净，使他们的灵魂得以净化飞升，拯救罪人的灵魂，就是珠龙拉芙塔亚的工作。我不是拉芙塔亚，我是矮胖的皮威，大家都叫我猪龙（摇头傻笑）。我的龙珠是装满了人类和其它种族勇者的灵魂和他们光辉的事迹，今次就先给你们砸破一个开开眼界吧，我们来看看吸血鬼和人类的百年战争吧。

恶魔城——时之回想曲

文／MONSTER

前言

不要以为这是在介绍恶魔城系列的新作品哦，这篇文章的目的就是尽可能全面地回顾恶魔城系列的故事情节以及回顾每一作的特点。

吸血鬼 Dracula 伯爵（国内有很多译名，不过笔者认为“德拉柯拉”是比较接近的）是欧洲广为流传的民间故事。因地域不同，人们对 Dracula 的描述及故事也略有所出入。而真正让人们了解他的，还是 Bram Stoker 写于 1897 年的小说：《Dracula》。KONAMI 的恶魔城系列，则正是基于这部小说的情节。

小说中是这么描写吸血鬼的：吸血鬼要靠喝人类的血液才能生存下去，并传染那些人类受害者。这样，当那些被传染过的受害者死后，并不会真的死去，而是变成吸血鬼，从坟墓中爬出来，去迫害其他的人。吸血鬼很怕阳光，所以它们只能够在夜间活动；如果在白天，它们的能力就会下降很多，没有魔法、没有力量，有时甚至比一般的人类还要弱（这一点同很多关于吸血鬼的故事不同，在绝大多数故事中，吸血鬼见到阳光后会化为灰烬而死）。大蒜和十字架能够将它们镇住；圣水则可以烧伤他们它们的皮肤。虽然它们中的绝大多数都是从人类而来，但是变成吸血鬼之后，就会拥有化身的能力，它们可以变成一只蝙蝠；一匹狼或是化作一团烟雾随风而去……在整个恶魔城系列中，我们的主角都用祖传下来的名为 VampireKiller 的皮鞭来消灭吸血鬼。但是真正能够制服吸血鬼的的武器却并不是皮鞭，而方法也比抽打复杂得多：首先，要使用长钉刺入吸血鬼的心脏，然后尽快将他的头砍下，把他的嘴里塞满大蒜，面朝下放着；或是在长钉刺入心脏之后，将其装进自己的棺材，浸在一人深的水底。这样，吸血鬼才会永世不得超生……

好了，让我们将话题转回来，看看整个恶魔城系列：

游戏“恶魔城”在日本的名称是“恶魔城 Dracula”，后来发展成了“恶魔城 Dracula X”。而在北美及欧洲地区，这一系列名为“CastleVania”。由于恶魔城系列的情节并不是按照游戏推出的先后次序而发展，所以我们这里先按故事情节为主序，然后按年代对整个系列作一下回顾。

恶魔城的传说

本系列的邪恶主角是吸血 Count Dracula 伯爵，他的目的就是用黑暗的力量来统治全世界。而正义的一方是有着超人力量的贝尔蒙特（Belmont）家族，居住在罗马尼亚，他们的使命就是不惜一切代价阻止吸血伯爵的黑暗计划。

到目前为止，恶魔城传说中最早的故事发生在 1475 年。那时，Count Dracula 出现在了这个世界上，杀戮无数并集结了数目可观的党羽，准备让黑暗笼罩整个世界。这时，一名带有贝尔蒙特家族血统的人站了出来，索妮娅·贝尔蒙特（Sonia Belmont），这是恶魔城系列贝尔蒙特家族中出现的唯一一位女性。她接受了与 Dracula 伯爵战斗的宿命，使用她们家族特有的超人力量战胜了 Dracula。人们本来应该感谢这位为全世界重新带来光明的女英雄，但是很多人被她身上神奇而又强大无比的力量惊呆了，有的人居然认为这会给人类再次带来灾难，于是，贝尔蒙特家族遭到了不白之冤，他们被流放了。



与这段故事相对应的游戏是 1997 年在 GameBoy 上推出的《恶魔城 Dracula－漆黑前奏曲》。我们在游戏中可以很清楚的看到索妮娅的马尾辫。

龙的地下城

到了1492年，Count Dracula伯爵又开始活动了，他带着部下疯狂的杀人并为自己的复活举行各种祭祀。这次，他的目的有两个：创造出一个充满黑暗的世界并毁灭整个贝尔蒙特家族！十多年来，他一直梦想着有这么一天能实现这两个愿望。但对于吸血鬼来说，任何有关贝尔蒙特家族的梦，最终都会变成恶梦。罗马尼亚的人们感到了恐惧，没有人喜欢死亡。他们要找一个英雄、一个带有贝尔蒙特家族血统的人来为他们消灭吸血鬼。幸运的是，他们找到了贝尔蒙特家族的一员：索妮娅的弟弟特理沃(Trevor Belmonts)。现在，特理沃接到了家族的命令，要他马上消灭吸血伯爵！于是，特理沃拿起了经过洗礼的皮鞭，踏上了宿命的征途。



与索妮娅的孤军作战不同，特理沃有3位同伴相随：Grant DaNasty、Sypha Belnades和Dracula伯爵的儿子Alucard。

特理沃一行费尽周折，终于将打败了Dracula伯爵。伯爵将在自己的棺材中沉睡一百年。而通过这次的教训，罗马尼亚人认识到自己所犯下的罪过，他们将贝尔蒙特家族接回了自己的家乡。

与这段故事对应的游戏是1989年在任天堂8位机上推出的恶魔城III《恶魔城传说》。

每隔一百年，正义的力量就会神秘的渐渐削弱。这样就给Dracula的复活一个良好的时机。到了1592年，在一个令人不安的黑夜之中，Dracula伯爵从坟墓中走了出来，他发誓，如果这次自己再被打败，绝不会让自己一个人在棺材中沉睡！与此同时，他宿命的对手，西蒙·贝尔蒙特(Simon Belmont)来到了自己面前。西蒙是特理沃的孙子，曾经接受过索妮娅和特理沃两个人的训练，所以有着异常强大的力量。但是西蒙怎么也没有料到这次的吸血伯爵要比以前更加狠毒，在打败伯爵之后，自己的胸口总会剧烈的疼痛。原来，伯爵在战斗的最后为西蒙施加了诅咒，西蒙的病会越来越重，直至最后死去。这样，贝尔蒙特家族就会从此绝后，等到下个一百年之后，就再也不会有人来阻挠Dracula了。



就在这时，村中的老者告诉西蒙，解开诅咒的方法只有一个：让Dracula伯爵再次复活，然后用火烧死他。就这样，西蒙踏上了寻找伯爵尸体的旅途。但是事情并没有这么简单，伯爵不会让西蒙这么轻易地找到自己的尸体的。他在最终决战之前吩咐最忠诚的手下，在自己死后将他的尸体分解，分散到各个地方，并用他们的生命来守护。

这一百年的故事分别对应了两部游戏：任天堂的恶魔城一代《恶魔城Dracula》，这部作品的故事截至西蒙第一次打败Dracula。西蒙寻找Dracula遗骸的故事变成了恶魔城II：《恶魔城Dracula：咒之封印》，这也正是美版叫做《CastleVaniaII：Simon's Quest》的原因。西蒙在找齐吸血伯爵的遗骸之后，使其复活，并最终第2次打倒了他，解开了自己身上的诅咒。

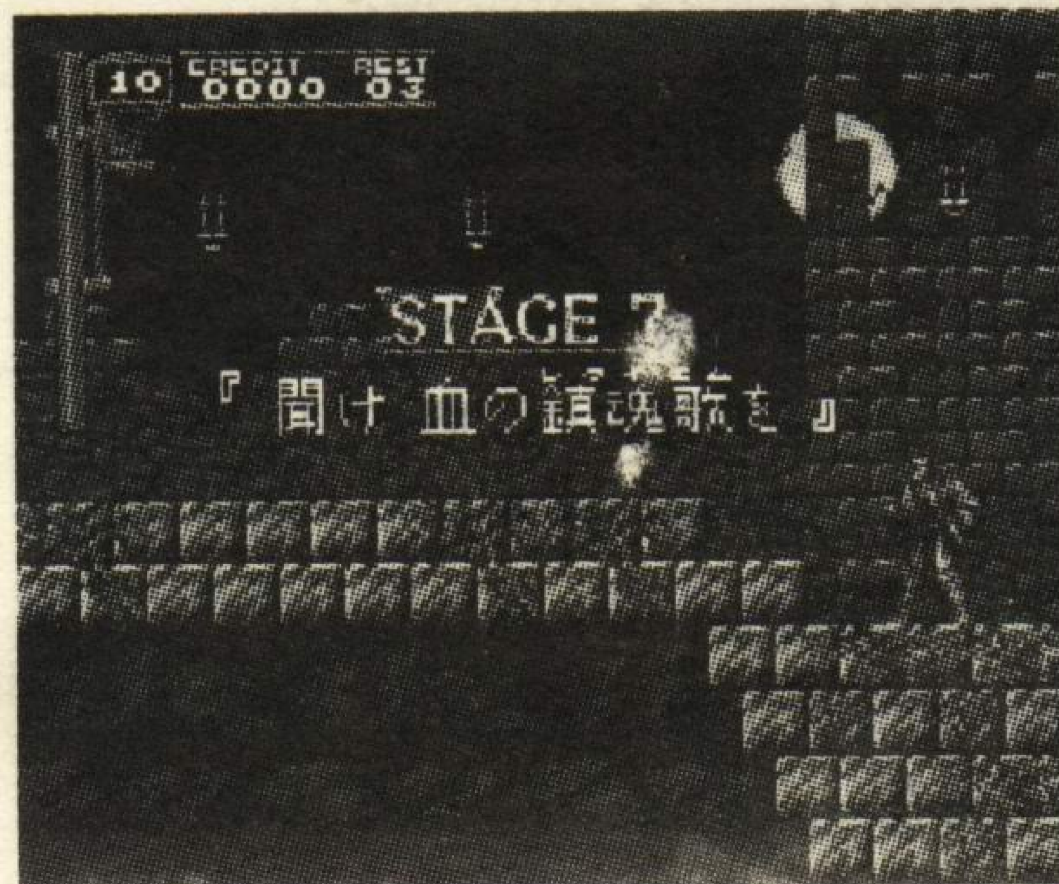
又一次沉睡，Dracula于1692年苏醒。这次他认为，自己在经受过这么多的失败之后将不再惧怕贝尔蒙特家族。但是克里斯托菲尔·贝尔蒙特(Christopher Belmont)却用自己的皮鞭告诉伯爵，他这样想简直太过天真了。可是克里斯托菲尔这次并没有成功地将伯爵封闭，他又逃了出来。希望能够找到一个能够制服克里斯托菲尔的办法。这时，伯爵突然发现了克里斯托菲尔的儿子索雷羽(Soleiyu)，便毫不犹豫地绑架了这个孩子并警告克里斯托菲尔，要他在下次决斗中小心。Dracula又一次打错了如意算盘，他的所作所为更加激怒了克里斯托菲尔，克里斯托菲尔不仅救出了自己的儿子，而且用充满愤怒的皮鞭将Dracula伯爵又封闭了一百年…





对应这个传说的作品有两部，都是在GameBoy上推出的。《Dracula传说》(1989)和《Dracula传说II》(1991)。

1792年，一个名叫沙拂特(Shaft)的邪恶牧师又将恐惧带到了人间。沙拂特渴望得到无限强大的力量，而能够帮助他达成愿望的只有吸血伯爵Count Dracula，所以需要让伯爵再次苏醒。在沙拂特的黑暗祭祀之后，伯爵的眼睛又睁开了，并让人感到伯爵似乎从上一次的战斗中学到了什么。他了解到这时贝尔蒙特家族的传人名叫利希特·贝尔蒙特(Richter Belmont)。在观察了利希特一段时间之



后，伯爵发现利希特还有一个女朋友：安妮特·兰纳德（Annette Renard）。于是暗下决心，这次一定要成功。伯爵这次带领着他的邪恶军队，同时绑架了安妮特、她的妹妹玛丽娅·兰纳德、村中的修女塔拉（Tara）和村里医生的女儿爱莉丝（Iris），并设下埋伏等待利希特。利希特明明知道城堡里面有陷阱，但是他为了那些无辜的朋友们，为了心爱的安妮特，踏上了前途未卜的征途……

在旅途开始后不久，利希特就救出了玛丽娅，他们两人一起救出了其他的朋友，并再次将伯爵封在了棺材中。

描述这一段情节的游戏也是两部：1993年在NEC PC－Engine主机上首次以光盘形式推出的《恶魔城 Dracula X：血之轮回》；以及1995年在超级任天堂上以16M卡带形式登场的《恶魔城 Dracula XX》。

四年之后的1796年，一个名叫沙拂特（Shaft）的邪恶牧师又将恐惧带到了人间。沙拂特渴望得到无限强大的力量，而能够帮助他达成愿望的只有吸血伯爵 Count Dracula。所以需要让伯爵再次苏醒；沙拂特知道，要让伯爵复活就必须扫清唯一的障碍：利希特·贝尔蒙特。在一个月圆之夜，沙拂特悄悄地对利希特施加了魔法，使得利希特失去了理智。第二天当人们醒来的时候，发现他们的英雄失踪了。就从那天开始，Dracula 的城堡中接连发生很多怪事，有人甚至看到了利希特站到了邪恶的一方，与 Dracula 为伍！当年还是小姑娘的玛丽娅现在已经长大成了一名少女，她知道利希特是绝对不会与宿敌成为朋友的，这其中一定另有原因，于是她孤身一人冲进了 Dracula 的城堡。而这个正与邪的巨大交替使得沉睡在棺材中的阿尔卡德也苏醒了过来，阿尔卡德在上次与特理沃并肩作战之后就一直沉睡在自己的棺材中，希望时间能够封闭自己被诅咒的血统。惊醒之后，他从玛丽娅那里知道了事情的真相，于是打败了沙拂特，直接来到自己的父亲，Count Dracula 面前……



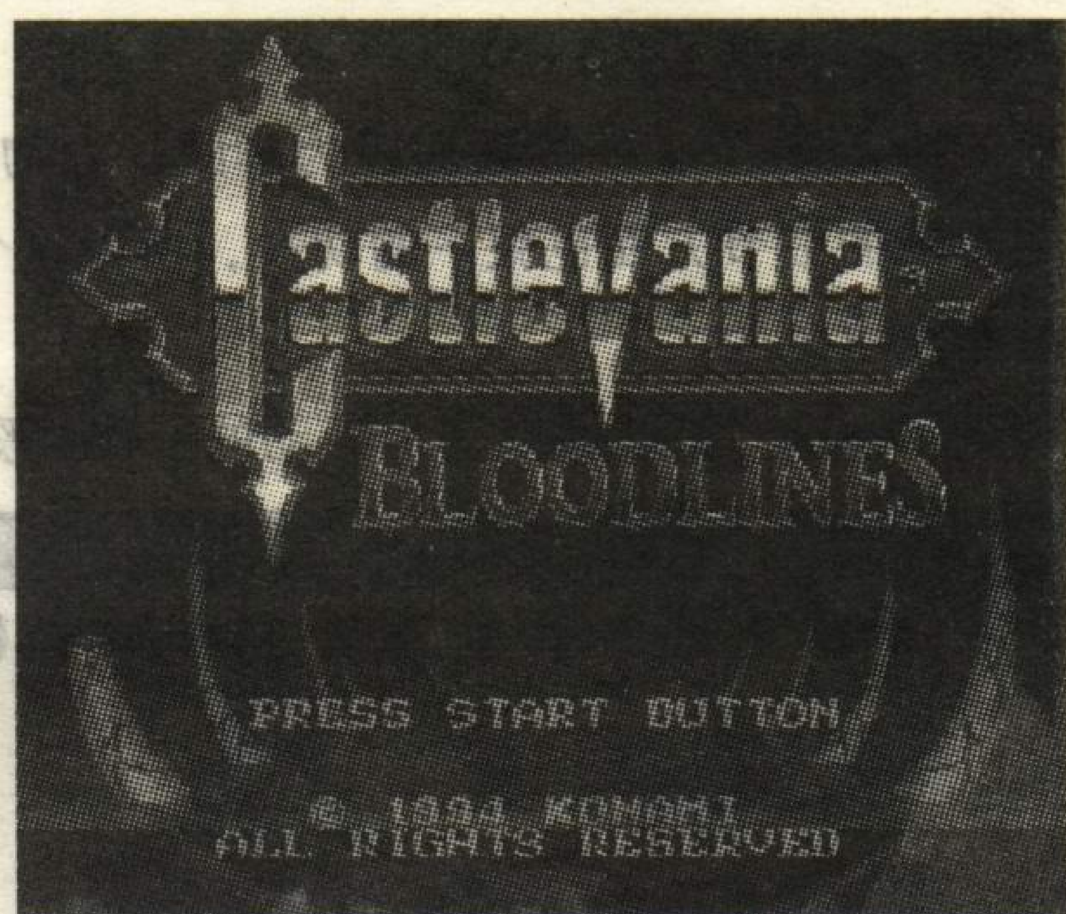
这里讲述的就是大家十分熟悉的《恶魔城 DraculaX－月下夜想曲》（1997）。

时间就这么一天天过去，人们又生活在了和平与繁荣之中，没有人去想将来的事情，更没有人为未来担心。就在1847年，一个邪恶的影子再次唤醒了恶魔城的主人：Count Dracula！和平与繁荣马上变成了过去，令人恐怖的阴云又一次遮住阳光——又是一次恐怖的大屠杀。

这次，宿命安排了两个人去与 Dracula 战斗，莱因哈特·谢尼得（Reinhart Schneider）和凯瑞·费尔南德斯（Carrie Fernandez）。到了莱因哈特这一代，贝尔蒙特的姓已经失传了。但是贝尔蒙特家族的血液仍然流淌在莱因哈特的身上。他的父亲时常告诫他："我们的宿命就是和吸血鬼战斗，除此之外，别无选择。"而年仅12岁的女孩子凯瑞则是西法·贝尔南德斯（Sypha Belnades）的后裔，西法的后代曾迁移到其他地方去居住，由于当地拼写的不同，贝尔南德斯（Belnades）变成了费尔南德斯（Fernandez）。

这段情节1999年出现在任天堂64版《恶魔城：默示录》中。

1897年，恐怖的阴云将再次笼罩大地。这时，两位勇敢的战士站了出来：Quince Morris 和 Jonathan Harker。两个人齐心协力将一把匕首刺进了睡梦中的 Dracula 伯爵的心脏，但是惊醒的 Dracula 在临死之前用尽全力给了 Quincey 致命的一击，所以 Quincey 在伯爵死后不久也离开了人世。然而谁也没有注意到，Quincey 的儿子 John，在一个非常隐蔽的地方目击了整个事件……



时间并没有过多久，1917年，一个女巫在使用黑暗魔法的时候意外地使伊莉莎白·巴特利（Elizabeth Bartley）复活了。她是一个已经认罪的吸血鬼，正在棺木中忏悔自己的罪过。但是这突发的事件使得她改变了想法。非常凑巧的是：伊莉莎白是 Dracula 的侄女。当她得知了伯爵的事情之后，她发誓要让自己的叔叔复活。而曾经亲眼目睹自己父亲被吸血鬼杀死的约翰·莫瑞斯（John Morris），成为了这次挑战恶魔的战士。他和他的好友艾理克·雷卡尔得（Eric Lecarde）一起踏上讨伐 Bartley 和 Dracula 的征途……

1897年的故事似乎没有游戏对应。而发生在1917年的这段情节则于1994年改编成了 Mega Drive 上的《Vampire Killer》。

好了，到现在为止，我们按照年代回顾了一下恶魔城系列的情节。目前 KONAMI 正在制作 DreamCast 版的《恶魔城：复活》，但是还没有足够的资料介绍大家，只能向各位说声抱歉了。

作品回顾

下面，让我们按游戏推出的年代回顾一下各代作品：

1986年．恶魔城系列的第一作《恶魔城 Dracula》（美版名为 Vampire Killer，吸血鬼杀手）登场 MSX 电脑。故事其实是简化了的任天堂版一代（也可以说是任天堂版一代的基础）。画面同 FC 版的恶魔城一代相似，但是由于硬件条件所限，游戏没有任何卷轴功能（包括横向卷轴）。就是说人物从屏幕的左边走到右边，屏幕不会跟随人物移动，走到右边之后，屏幕会翻到下一个屏幕。音乐也比较刺耳。本作共18关，和恶魔城后来的作品不同，西蒙要找到相应的钥匙才能过关，这样就为游戏增加了一些简单的 RPG 要素。整个游戏奇难无比，而且不能 Continue、没有 Save、没有过关密码，只能靠玩家一气呵成的通关，笔者到现在都没有听说有哪位高人打通此作，甚至有人说，这个游戏不作弊是绝对不可



能通关的！

同年，恶魔城以动作游戏的形式在街机上推出，名为《Haunted Castle》，但是KONAMI并没有将这个游戏引进日本，所以能够看到的只有美国版和英国版。故事情节非常简单，主角西蒙（这应该是恶魔城系列中出现次数最多的人物了）刚刚结婚，当他们正要准备去度蜜月的时候，Dracula抢走了西蒙的妻子。西蒙绝对不会让自己的妻子变成吸血鬼，于是挥起皮鞭，踏上了讨伐吸血鬼的征途。街机版恶魔城共有6关，同当时的大部分街机游戏一样，当打过第6关之后，加难了的第1关会变成第7关继续下去（但是这个游戏本身已经很难了！）。

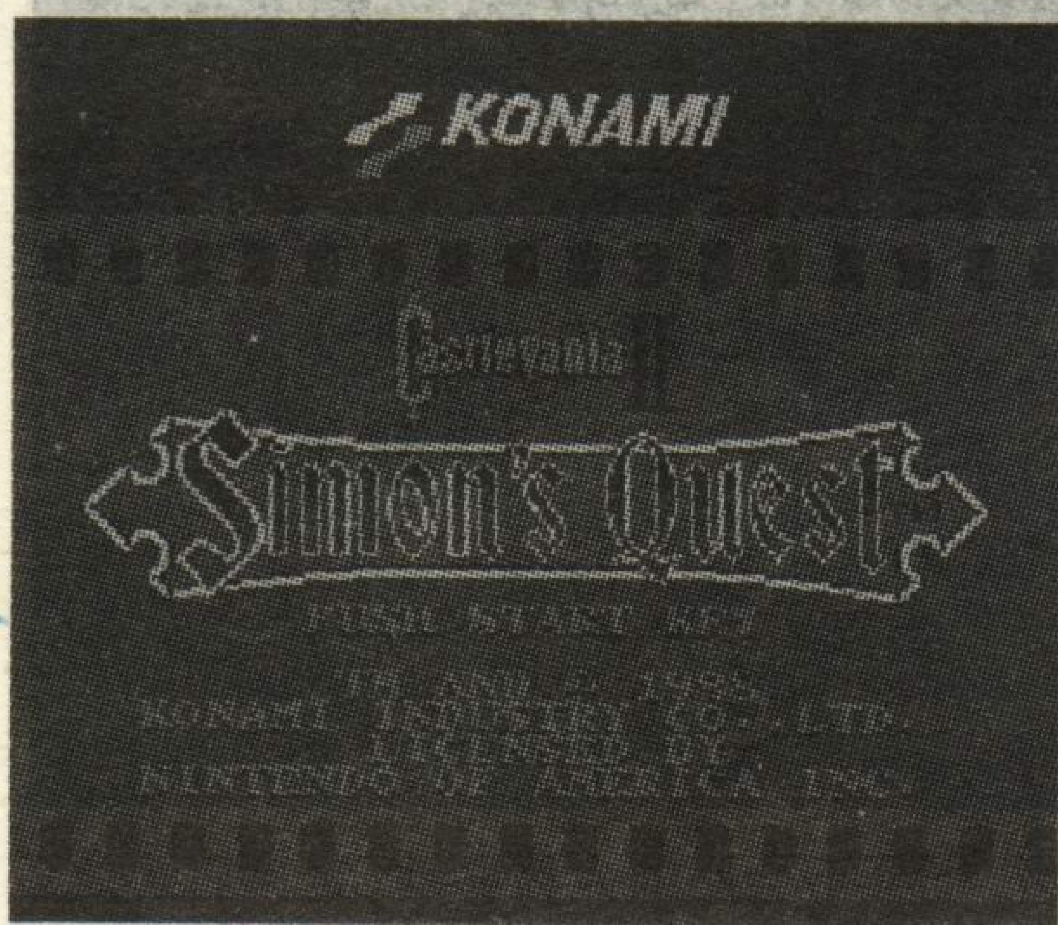
Haunted Castle的画面极为华丽，人物比例相当大，KONAMI在游戏的细节方面也狠下的功夫，所以这个游戏在今天看起来也是非常出色的。

1986年，恶魔城系列最轰动的一作《恶魔城 Dracula》日版（就是恶魔城一代）在任天堂的磁碟机上登场。能够升级的皮鞭，圣水瓶、十字架，以及流畅的动作、华丽的画面、动听的音乐（都是就当时而言）令所有拥有磁碟机的玩家为之疯狂！游戏共6关，有Continue，但是没有密码。当打过第6关的时候，游戏也会从第一关重新开始，难度增加一倍，不过增加了更多的隐藏宝物。



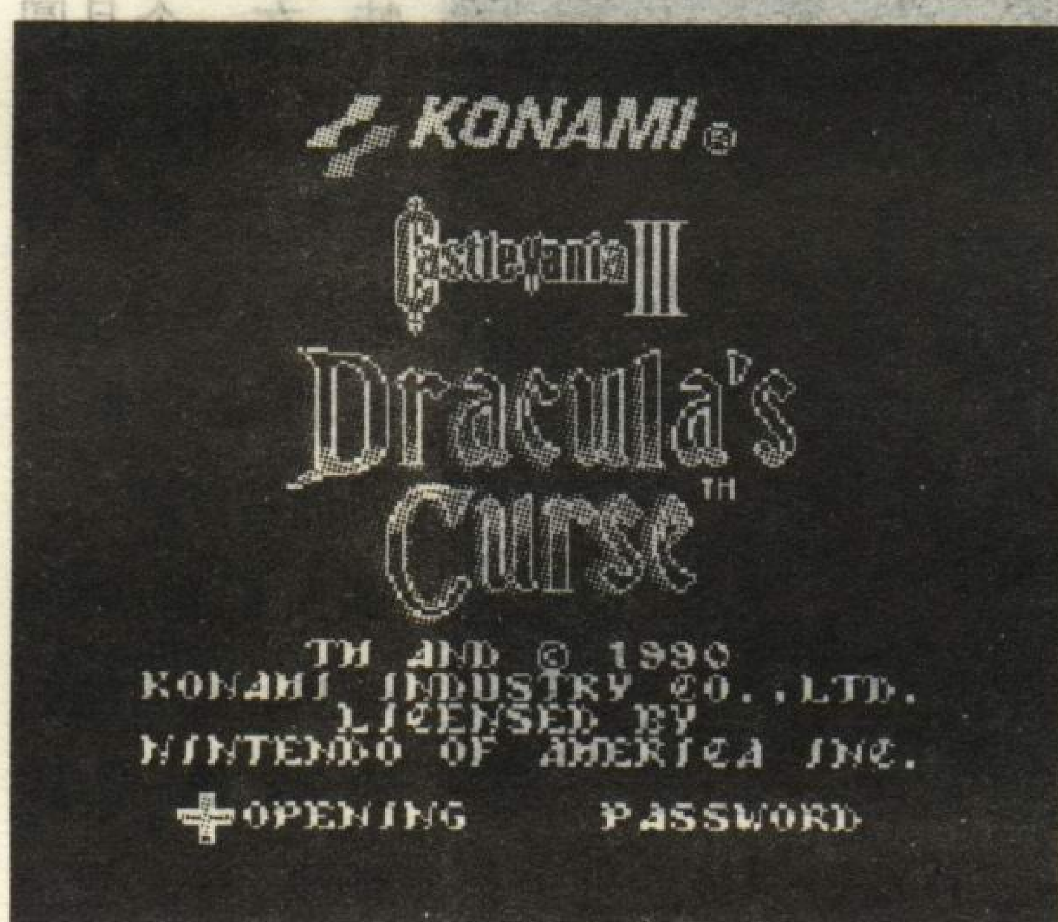
1987年，此作的美版《CastleVania》以卡带的形式发售，顿时引起轰动，于是KONAMI又很快将此作移植到了各种平台之上，包括PC、Amiga和Commodore 64。而《恶魔城 Dracula》的日文卡带版在1993年才推出，所以国内非常罕见。和英文版的不同之处在于新增加了一个"Easy"模式。

1988年，恶魔城推出日文磁碟版的续集《恶魔城：咒之封印》，美版卡带名为《CastleVaniaII: Simon's Quest》（恶魔城II：西蒙的寻找），这部作品没有发售日文卡带版。故事继续一代的情节发展，但是由于情节就是"寻找"，所以游戏由单纯的动作游戏变成了ARPG，游戏没有关卡的概念，玩家可以随处走动去寻找Dracula的遗骸；而且游戏引入了时间变化的概念，当你在晚上进入森林的时候，你会发现恶魔比白天强大了很多。比起一代，本作要求玩家不仅身手敏捷，还要会动脑子，否则有些迷题是无法解开的。另外，游戏对整体完成的时间也有限制，时间过长的话是不能看到Good Ending的。游戏美版使用密码记忆，而日文磁碟则使用存盘功能。



1989年，GameBoy上推出《Dracula传说》，这部作品可以说是整个恶魔城系列中最糟糕的一部。抛开GameBoy本身黑白显示屏的表现力不说，画面不好，游戏的操作性也很差，人物跳起来见高不见远，如果你遇到深沟还按以前恶魔城系列的方法来跳的话，那么必死无疑，游戏的背景音乐也是表现平平。但是新增加了一些动作，如爬绳等等；在得到宝物之后，鞭子还可以发出火球。共4关。91年推出美版，名为《CastleVania Adventure》（恶魔城大冒险）。

同年，8位任天堂上的究极大作《恶魔城传说》（卡带版）上市！不知为什么，笔者当时一直没有找到这部作品，直到九年以后的1998年才有幸一睹风采。游戏将任天堂的水平发挥到了极点，游戏方式同一代极为相似，但画面及音乐得到了极大提升，而且还引入了同伴以及分支情节的概念，共有15关，是一部能够让人废寝忘食的大作！1990年发售美版《CastleVaniaIII: Dracula's Curse》（恶魔城III：Dracula的诅咒）同样大受欢迎。



这里简要介绍一下这部作品中登场的三位同伴：Grant DaNasty，原先是一名海盗，在得知家人全部被Dracula杀死之后决心找伯爵复仇，但是并没有成功，反而被变成了怪物去看守钟楼。特理沃在讨伐吸血鬼的途中遇到Grant，并帮他解开了身上的咒语，于是Grant就成了特理沃的同伴。Sypha Belnades也是一名Vampire Hunter，但是她在和独眼巨人战斗的时候败下阵来，被变成了石头。当特理沃打败独眼巨人之后，Sypha也恢复成人，并和特理沃一起战斗。Alucard是Dracula的儿子，他的母亲是人类，所以Alucard有一半人类的血统。当Alucard渐渐长大之后，他发现父亲走的并不是正确的道路，于是Alucard开始站起来反抗自己的父亲，遇到特理沃之后他们就成了同伴。（如果仔细些你就会发现：Alucard正好是Dracula的逆序拼写）。



1991年，恶魔城



推出 SFC 版，美版名为《Super CastleVania 4》(超级恶魔城 4)，日版的名字则还是《恶魔城 Dracula》(编号 Sf8025)。虽然美版名字上有一个"4"的字样，但是整个游戏并没有新的故事，可以说就是把任天堂的一代重新包装了一下。虽然情节是重复的，但是这部作品仍然获得了成功，关键在于流畅的动作和大比例的人物。共 12 关，容量为 8Mb。由于利用了 16 位机的性能，游戏中有很多非常出色的场景，如摆动的吊灯等等，而主角的动作也增添了不少，比如可以斜方向抽鞭子，利用鞭子将自己摆动到断崖的另一端去。本作与其他作品的感觉最大的不同就是色调偏暗。

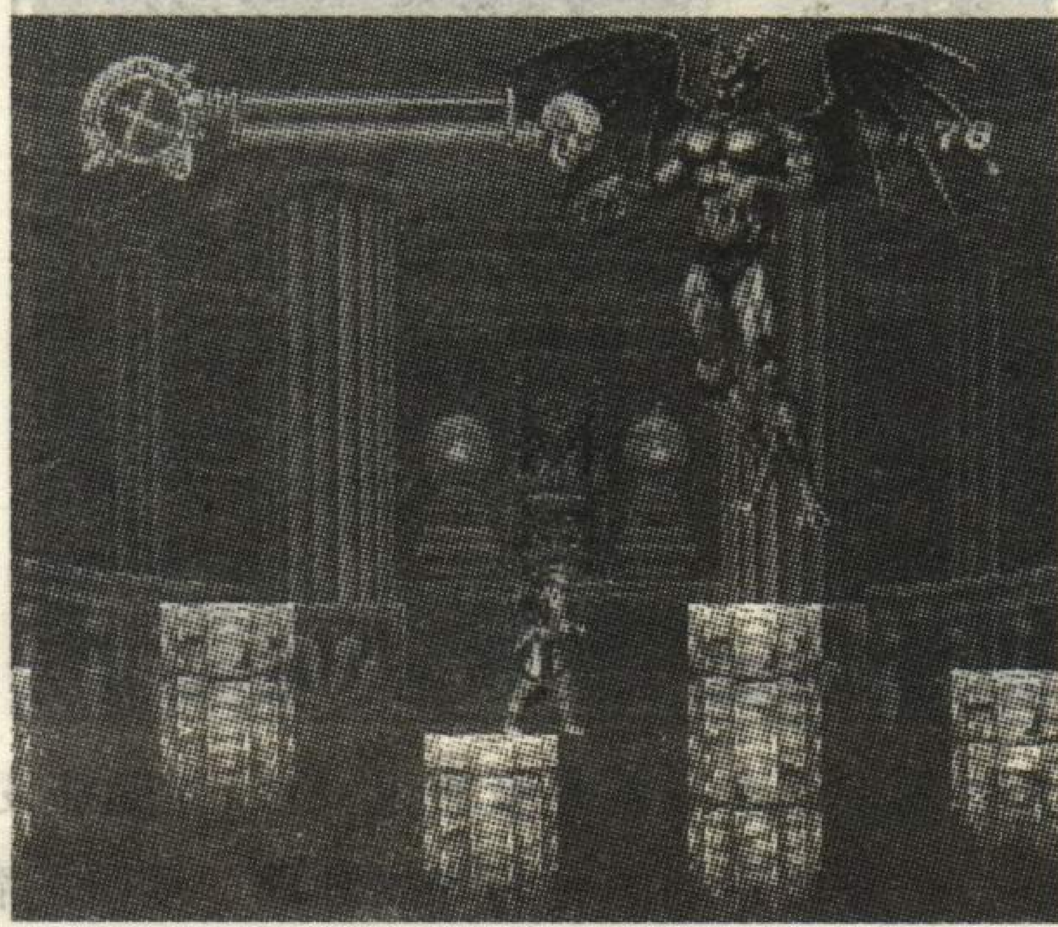
还是在 1991 年，GameBoy 的《Dracula 传说》推出续集《Dracula 传说 II》(美版是 CastleVania: Belmont's Revenge，恶魔城：贝尔蒙特的复仇)。由于吸取了上一部作品失败的教训，使得本作的可玩性大幅度提高。游戏共有 7 关，玩家一开始便可以选择从哪一个初始关开始玩。游戏中将会使用密码记忆的方式。



1993 年，恶魔城系列另一部非常出色的作品在 NEC 的 PC－Engine 上推出。《恶魔城 DraculaX：血之轮回》，恶魔城系列第一部光盘游戏。由于有光盘的大容量做保证，《血之轮回》首次也是恶魔城系列目前为止唯一一次使用 CD 音乐作为游戏背景音乐的游戏，气势恢宏的背景音乐将整个游戏的气氛衬托得淋漓尽致，其表现力丝毫不逊于 1997 年的《月下夜想曲》。在画面方面也有不少可圈可点之处，KONAMI 在甚至在 8 位机上做出了很多 16 位机上才能看到的超大角色，还有很多效果令人惊讶的魔法，玩起来极有魄力。至于系统方面，游戏使用记忆区，首次有了完成度的概念，在接关的时候可以明显的看到当前的完成度百分比。而分支情节也在本作中大幅度得到增强，分支不再是玩家自己选择，而是在特定关中藏有密道，找到密道就可以进入分支，在完成一个分支之后如果没有找到下一个分支的入口，那么就会转回主情节。接关时主人公可以换成玛丽娅(她是谁？就是月下夜想曲中那位女孩子啊。如果你想知道她在 PCE 版中的打扮，在月下夜想曲一开始打 Dracula 的时候故意死掉一次，那么玛丽娅就会召唤圣兽为你补充体力，这时的玛丽娅就和 PCE 版一模一样)，本作没有发售美版。



也是 1993 年，KONAMI 在 X68000 电脑上推出了《恶魔城 Dracula》。这是整个恶魔城系列最为罕见的一部作品，因为 X68000 是一种只在日本境内销售的电脑，普及率并不是 100%，而且也并不是所有的 X68000 用户都会买这个游戏，能够玩到这个游戏可真是三生有幸了。笔者到现在也没有见过这部游戏，不过就目前找到的一些图片来看，这是按照 SFC 版《超级恶魔城 4》为蓝本而经过再次改进的恶魔城一代，各关版面和敌人全部经过了大幅度的翻新。



1994 年，恶魔城系列只推出了一部作品：MegaDrive 上的《Vampire Killer》(吸血鬼杀手)。这部作品不单有美版，还首次为欧洲地区单独发行了欧洲版。美版：《CastleVania: Bloodlines》(恶魔城：血族)，欧洲版：《CastleVania: The New Generation》(恶魔城：新世纪)。如果不是美版的名字，很多人都不会认为这是恶魔城系列的作品，因为……因为改变太大了！首先宝物变了，恶魔城系列一个典型的标志就是打蜡烛吃桃心，而这次的桃心则被宝石代替了。人物的着装上变化也非常大，当然这和游戏的故事年代有关。然后是最初时有两位主人公可以选择，另外一名是用叉的。接着是舞台，除本作以外，其余的故事几乎都是在 Dracula 的城堡内发生的，而本作却将版面扩展到了整个欧洲：德国、罗马……场面极为宏大，充分发挥了 MD 的 2D 机能。游戏共 6 关，使用密码记忆。

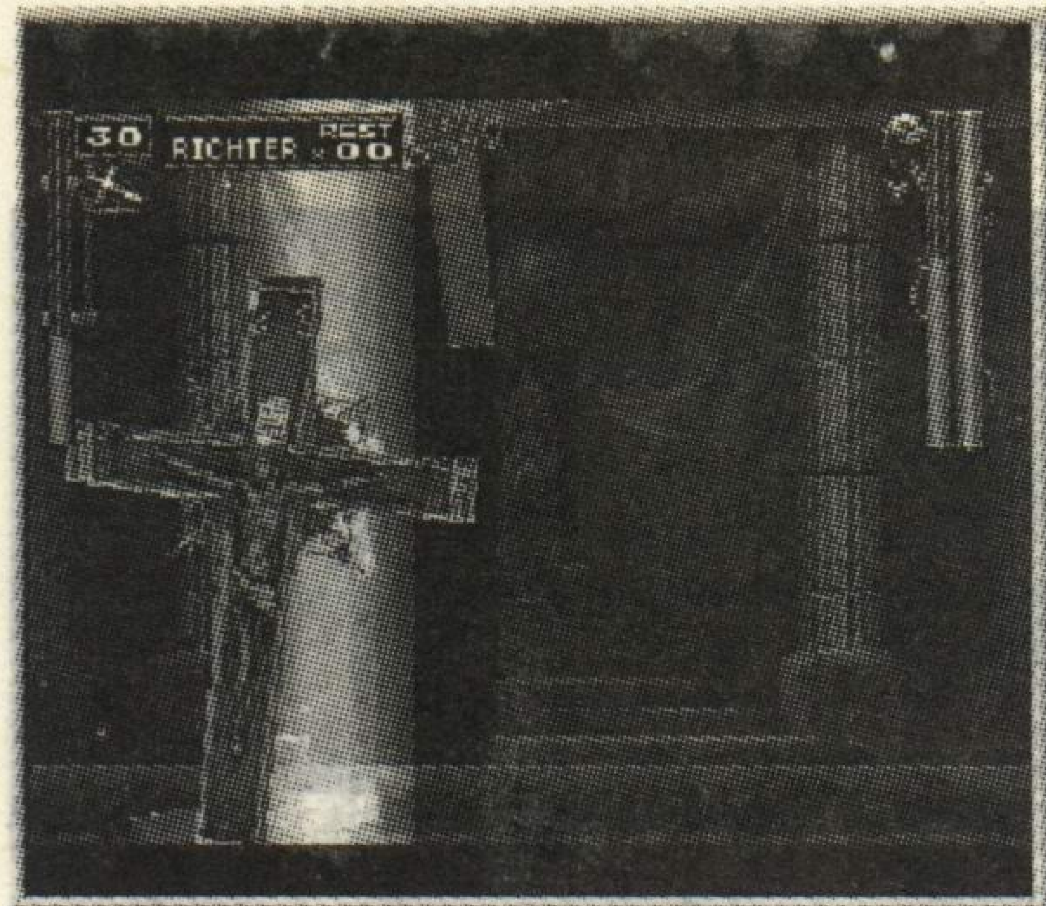


到了 1995 年，《恶魔城 DraculaXX》以 16Mb 的容量在超级任天堂上推出(美版为 CastleVania: Dracula X，编号 Sf16218)。本作的情节与 PCE 版《血之轮回》完全相同，但画面更加精美，是非常出色的一部作品。最有意思的是除了第一关和最后的 Dracula 有些类似以外，其他的关卡很难看出两部作品的联系，就连每关的 Boss 都不一样，分支情节变化极大，城堡的地图非常漂亮，可以说是《血之轮回》的另一个分支。本作共 7 关，使用密码记忆，唯一的缺点就是音



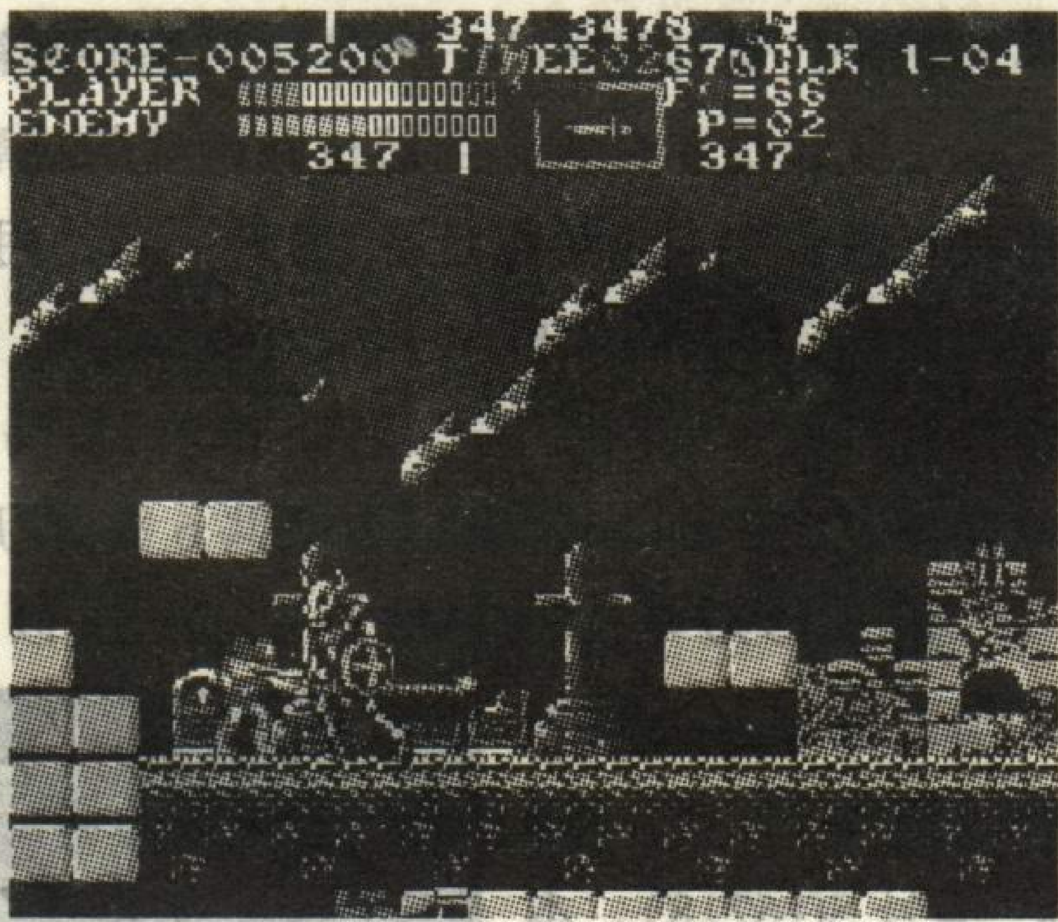
乐表现力不强（其实已经相当出色了，但是和光碟版比起来自然要差很多）。

1997年，恶魔城系列的顶级作品：《恶魔城 DraculaX：月下夜想曲》在SONY PlayStation发布，美版名为《CastleVania: Symphony of the Night》(恶魔城：夜之交响曲)。情节紧接《血之轮回》发展。游戏一开始就重演了《血之轮回》中利希特打败Dracula的片断，然后用文字的方式交待了这部游戏的情节。所以这次的主角换成了阿尔卡德，因为阿尔卡德本身就是吸血鬼，所以还能够变身。借助PS的强大机能，恶魔城系列固有的华丽画面、动听的背景音乐等等在这里发挥到了极点！如果你玩过恶魔城系列所有的作品就会发现，游戏的原创要素并不是很多，但是KONAMI将以往所有受欢迎的要素全部浓缩在了这一部作品中，采用《咒之封印》开放式舞台的ARPG游戏形式，而且还引入了格斗游戏的招式，使得游戏的趣味性大增。1998年，KONAMI将这部作品移植到了SEGASaturn上，由于机能限制，我们看不到阿尔卡德身后的残像，但是新增了两个版面以及很多新的道具，并且能够直接使用PS版作为配角的利希特和玛丽娅，使得玩过PS版的玩家仍然会感到新鲜。



可以说《恶魔城：月下夜想曲》是整个恶魔城系列的巅峰之作，如果你有次世代游戏机的话，这部作品是必玩的。

同年，恶魔城系列在GameBoy上的第三作发表：《恶魔城 Dracula：漆黑前奏曲》(美版：《CastleVania: Legends》(恶魔城：传说)。这是GameBoy上最好玩的一作，不论音乐还是画面，感觉都和任天堂上的恶魔城一代非常接近。游戏中，索妮娅的鞭子不需得到任何宝物，上来就可以发出火球，使得游戏相对简单了些，宝物是通过打倒每关的Boss来获得。本作支持Super GameBoy及Light GameBoy，共6关，使用密码记忆。



1999年，KONAMI为任天堂64制作了首款恶魔城游戏：《恶魔城：默示录》，本作首先发布的是美版《CastleVania》，3个月之后才推出日版，共13关。这是恶魔城系列首次以3D的形式登场，由于笔者没有N64，只在游戏专卖店见过一次，可能是不适应3D的恶魔城吧，感觉这个游戏并不是十分出色。《默示录》也包含白天和夜晚的概念，但整体感觉更像PC上的《Nightmare Creature》。据说日文版的《默示录》比美版有很大增强，但是至今无缘一见，真的很遗憾啊！

1999年底，KONAMI将在SEGA DreamCast上以GD-ROM为媒体推出恶魔城的第二款3D作品：《恶魔城：复活》就目前公布的画面来看，画面相当华丽，就是不知道3D化的恶魔城在操作性上面是否还会有原来的2D游戏那么出色呢？

后记

应该没有哪部动作游戏能像恶魔城一样，经过十几年的时间仍然这么受欢迎的了。整个故事的魅力以及KONAMI的制作水平由此可见一斑。在撰写本文的同时，笔者还找到了恶魔城一些其他的资料，比如1993年的Q版动作游戏：《恶魔城 Special：我，Dracula君》(就是《恶魔王子》)。这部作品是描写Dracula的儿子Alucard小时候的冒险故事，由于故事和恶魔城系列的整体没有什么关系，这里就没有介绍；另外，恶魔城的人物也出现在了KONAMI的《Konami World》中，情节更是无关，所以我们也就没有提及。

在本文的撰写撰写过程中，得到了 The CastleVania Dungeon 主持人 Kalata 的大力协助，在此表示深深的谢意！

勇者斗技场



伊迪安猛地向前一跃，将手中的利剑奋力一掷，迎面而上的对手猝不及防，一下子被贯穿了身体，利剑仍旧去势不减，带着这一具濒死的躯体向后飞去，牢牢地钉在了护墙上。观众席上沸腾了。龙的贵族们引颈长号，为这位人类勇士的胜利而兴奋。震耳欲聋的啸声中，伊迪安气喘嘘嘘地跪坐在地上，抬起头仰望着大总督台，眼中充满着焦虑和不安。做为擅闯龙域的惩罚，他被迫和另一个圣骑士在这里死斗，现在等待他的则是关乎生死的裁决。今日的当值总督是一条三千岁的双头岩龙，地属性的特性使它的动作出奇的缓慢，只见它百无聊赖地打了个哈欠伸出了自己那条疙疙瘩瘩地巨尾，尾尖猛然指向下方。龙群沸腾了，鲜血让它们兴奋。可怜的伊迪安立即被撕成了碎片……

从今天起这个斗技场就向人类勇者们开放，用你的文字做剑，论点为盾去战斗吧！不为别人，只为自己。

超级机器人大战作战日记

文/李金

在对 PS 版《超级机器人大战完结篇》的苦苦等待中，又传来了《超级机器人大战 CB》即将全新登场的消息，顿时让人热血沸腾，斗志昂扬。作为一个亲历战场，参加过几乎所有战役的老兵，我觉得该写一回忆录之类的东西了，以纪念这一段历史，并将它献给曾经和现在依然拼命于战场的老兵和新人们。

一、战争回忆录

我是在 1995 年第四次大战时应征入伍的，没有伟大的目标，想法只有一个，与儿时心目中的英雄们在一起。当时的征兵官是神胜平，他没有说一句豪言壮语，只使出了超杀“圆月弯刀”(自称)。那清脆的终结之音如一根钢丝，笔直地射向天空，然后化作流星，消失于宇宙之中(剽窃于《老残游记》)。随后，他拿出了一叠照片（不是赤木晴子的），哇！麦克瑞一号和变形金刚(当时的贴纸将机器人一率称为变形金刚)！于是，我痴迷了，于是在胜平的“威逼利诱之下”，我毅然投笔从戎，加入了保卫地球和宇宙的圣战之中。对胜平，我至今依然有着深深的眷恋，第四次大战后，他不知为何消失了。可能是军队内部的权利之争，或是军队上层中了反间计，这就不是我们小兵的能知道的了。但胜平，我依然期盼着你能从返战场，不管别人怎么看你，你永远是我心目中的英雄。整整三年，我变成了战争狂人，不但参加了第四次大战，而且利用时空机，参加了第二次，第三次和地底里世界的 EX 战争。一遍又一遍，第四次大战被重复了 2.5 次，不但卡缪，其他人一定也快精神崩溃了，直到我告别学校，踏入社会，进行另一场人间大战，英雄们才得以修整(快去谈恋爱吧！)。记得当时正好是麦克瑞一号登场，REAL 系主角即将使用地图武器，以期消灭更多的敌人(那一关敌人是会因战力不足撤退的)哎！便宜了那帮假麦克瑞一号。

可惜，没过多久，我装备上了 PS(购入 PS 也是为了大战)，大战重新又开始。新大战中 Q 版的战士们变成了真实版，令场面更加宏伟壮观。至今我仍然保持着最后三关开始时的记录，不时 LOAD 观赏一下当时的辉煌场面。可惜，这次新大战的参战人员太少，又有一大堆开着量产型高达的杂兵，一天到晚都得带着她们，那些

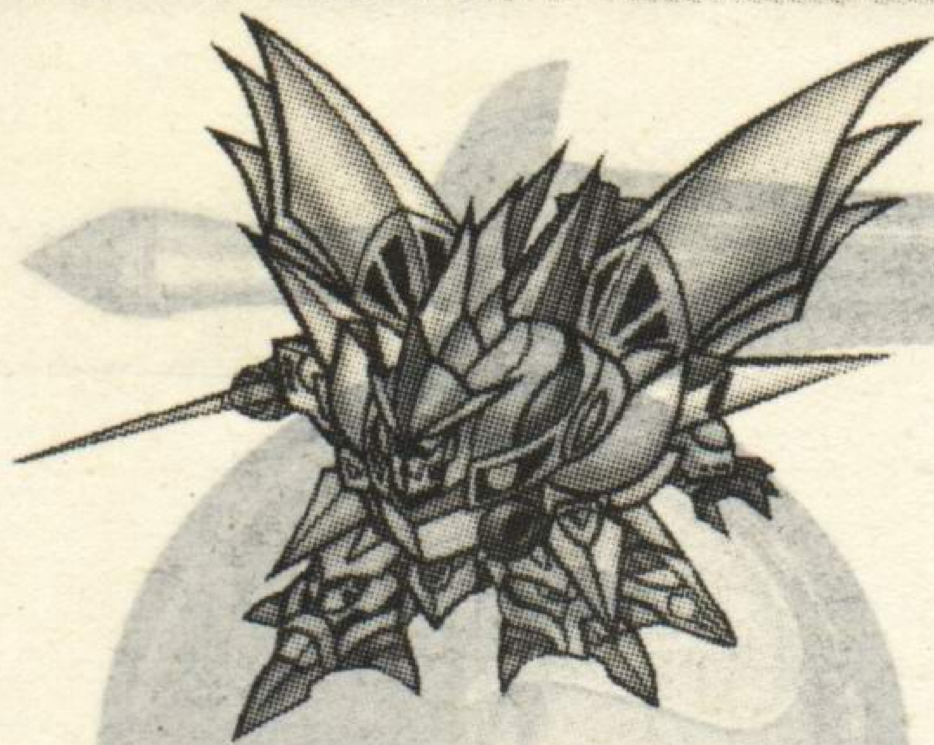


曾经生死与共的战友们却不知哪儿去了。现在，我连一支象样的部队都组织不起来。我的魔装机神，我的重战机，我的圣战士。兴奋之余，是一种失落。无奈，我只能又回到第四次大战 S 的战场。如果将第四次大战的角色召唤到新大战中那该多好，那是我的一个梦。

《F》战争于《完结篇》在 SS 上的登场，对我是个非常沉重的打击，我可怜的 PS。无奈，我只能将你与 SS 对换了。对不起，SQUARE。可是 SS 怎能与你相比，当《F》进行到第 33 话时，竟然死机，把记忆卡 CLEAR。一阵悲痛欲绝后，大战即将在 PS 上再开的消息让我再次振奋，当即换回 SWEET PS，为下一场战争进入紧急备战状态。如今，大战 F 的硝烟刚刚散去，战场的黎明是那么的安静。最后反攻时间：1999 年 4 月 5 日。

二、战史研究

太史公曰：关于超级机器人大战史，不客气的说，一团浆糊。由于本来就是大杂烩，所以故事情节难以自圆其说，好在也无人在乎。大家注重的是机器人与打胜仗，其他的，无所谓。从游戏质量来说，《第四次》之前的作品很是一般。如果不考虑图像、人物与机械设定，那么只有《第四次》才是真正的经典，其他和一般 S·RPG



也没什么区别。而且，难度不高，缺少挑战性。

FC上的《第二次大战》是一个非常普通的游戏，笔者是为了系列的完成度才坚持把这个汉化的分不清谁是谁的游戏打完。在这里奉劝大家一句，千万别去玩FC上所谓的汉化大作，不说汉化度如何，操作性更变得让人忍无可忍，而且经常花版，不会做可以学，可抄作业还抄得一塌糊涂错了，那就是态度问题，就是懒。另外，FC上还有一个所谓的《第四次》，更是挂羊头卖狗肉，切莫上当。话又说回来，《第二次超级机器人大战》在战史上是占有极其重要的地位的。首先，它构筑了故事基本框架；其次，确定了铁甲系、万能侠系、高达系三大类登场人物和机器人，还加入了原创角色魔装机神，以后的作品基本上还是以这三大系人为主角；第三，对战役类型作了基本设定，如基地突围战，母舰保卫战，在以后历代作品中几乎都有出现；最后，武器系统中首次加入了地图武器。这些基本设定一直沿续至今，几乎没有什么改变。可以说，如果加入机师交换系统，提高战斗动画的质量，再加几个人物和分支，那么《第二次大战》和《第四次大战》几乎没什么区别。这就是为什么说超级机器人大战系没有什么进步的原因。

至于《第三次大战》，感觉上除了增加了武器强化系统之处，就是图象好了点。不过，《第三次》有一个设定很可恶，BOSS的HP在大于1万时，血格和数字都是不显示伤害程度的。以至于第一次接触时，因一顿狂攻BOSS却毫无动静，以为难度太高而差点放弃。而《F》中将这种设定继承了一半，在受到攻击时血格有所变化，而数字不变，这是一大进步。另外，《第三次》中机体超杀的攻击力大得惊人，几乎是现在的两倍，非常恐怖。还有，机体在执行变形指令和用地图武器攻击时，都是有战斗画面的，不知以后为什么没有了。关于《EX》，只是对情节进行补充，上面已经说过，这个游戏的情节对国内玩家来说几乎无关紧要，说白了，就是找个借口打架（其他游戏又何尝不是，试问有几人识得日文，因此请不要与我谈什么游戏内涵）。

《第四次大战》，经典中的经典。玩家在游戏中有了自己的机体，还可交换机师，战斗动画更是全系列中最华丽的。PS版加入了配音，令游戏近乎完美，玩家投入度大增，没有遗憾。

在《第四次超级机器人大战》之后，眼镜厂还有一个叫作《战斗机器人烈传》的游戏，可以说是超级机器人大战的《前线任务》版。机器人制作精美，采用的是真实比例，战斗画面华丽无比，比《新超级机器人大战》的画面有过之而无不及。就是登场人物和机体大少，而且每次只有5个人能参加战斗，游戏难度又太低，就显得很无聊了。但是，这个游戏作为一种新的尝试，还是值得称道的，以后的《魔装机神》就受其影响很大，可惜的是由于《魔装机神》没有磁碟版，笔者没有玩到，一直视为极大遗憾。《新超机器人大战》同样也是采用了真实比例，但是，它并没有引起多大的轰动，其原因上面已提到过一些，人物和机体太少，而且号召力不大，过场动画比战斗动画还差，没有主角的专用机。总的来说，这是个不成熟的作品。但是厂家因为作品不热卖而放弃了这条道路，因循守旧，我觉得是错误的。试问，完结篇成功原因是什么？画面？不是，别说是与《新超级机器人大战》相比，就是与《第四次》相比，《完结篇》都比不过。是Q版？也不是，W高达5机体的造型让人恶心。关键是众多大人气的人物和机体和制作精美的过场动画。因此，如果将机体换成真实比例，加强过场动画，一定会引起更大的轰动。

最后要说的是《F》和《完结篇》。从画面来说，这两步作品是一种倒退。看看风之魔装机神的不死鸟导弹就知道了。而且，上下两部作品相差太大。《F》篇参战机体太少，敌人过于单一，还不如《新超级机器人大战》，因此，上市后，批评如潮。而《完结篇》恰恰相反，参战机体太多，让人目不暇接，还有新机体的加入，令人振奋的过场动画，多个分支的设定，紧凑的情节安排，上市后好评如潮，确实名副其实。两个作品作为一个整体，就给人一种小头大尾的感觉。建议如果不是《超级机器人大战》的铁杆玩家，还是从《完结篇》玩起的好，否则，你很容易坚持不下去。

对既将出厂的《超级机器人大战CB》，我是充满信心的。如上所说，超级机器人大战系列的进步只是图像和系统的进步，因此，将以前作品的图像和系统进行提升，再加一些原创机器人，那么就是一个全新作品，其水准至少不会低于《F》。值得期待，值得期待。如果是真实版，那就更好了。不可能，不可能……

三、英雄传说

下面谈谈《超级机器人大战》系列的人物和机器人。对国内玩家来说，这个游戏中的人物并没有多大魅力，没看过动画，不知其然和其所以然，自然对其中的人物没有感情。配音的出现后，这种情况就有所改善。甲儿，安藤正树的废话连篇，多豪如张飞般的嚎叫，一定给你留下深刻印象。对于机器人，他们威武（其实是可爱）的造型，丰富多彩的必杀攻击确实让人过目不忘，绝大部分加入战争行列的玩家都是受他们的召唤。以下按中国传统将其排坐次（只是一家之言）。

主帅：主角专用机

理由：公理。

掌旗使：重战机（塔帕）

理由：动运性和移动力高，拥有地图武器。

左右护卫：翼霸，风之魔装机

理由：动运性和移动力高，有不耗EN的强力近战武器，有利于长期肉搏战。适合从事保驾和与各军的联络工作。

五虎将：传说巨神伊汀，钢巴斯塔，魔神皇帝，真·盖塔，G高达

理由：HP和装甲奇高，攻击力超强，完全BOSS级人物

八彪将：万丈，胜平，光，忍，豹马，战国魔神，EVAI号机，宇宙铁甲万能侠

理由：有强力必杀，HP高。

十二骑：W高达，沙漠高达，神龙高达，死神高达，重装高达，Y高达，Z高达，ZZ高达，F91，百式（改），沙渣比，GP-03

理由：一窝高达，战场先锋。

再对各人评头品足一番：胜平：我最喜欢的机器人。有合体动画，运动性高，空地两用，精神力多；有3040攻击力、不耗EN、无须气合的光子剑；近距离超杀耗EN少、可连续使用，而且华丽无比；远距离超杀可打10格，射程最远。可惜就是没有配音，这可能也是第四次大战后，其隐居的原因之一。但我依然热切地希望他能重返战场。

光：又一位在《完结篇》末出现的心爱人物，射程8格的光箭极具实用价值，可与高达的光子炮媲美，另外射程为2的光线攻击、两种所有机器人中最强的超杀，又一位少有的实用型超级机器人。可惜，退休了。和胜平一起回来吧！

万丈，忍：三段变形的万丈远近攻击具备，地域适应性强，唯一的缺点是运动性差了一点。至忍，如果他没有EN只需10格、攻击修正+30、且攻击力超强的断空剑，我会把他扔掉。



战国魔神，电磁侠，龙崎一矢：人气最大，却最无用的机器人。运动性实在太差了，不如不用。幸亏前两位都有幸运、努力和必中，可以隔几关带一次出来。龙崎一矢则太惨了，超杀在宇宙中不能用，其他武器全是近攻击，而且需要气合，无用，无用。所以只在第四次出现了一次就被开除了。但电磁侠和龙崎一矢的超杀

是一定要看的,这方面战国魔神可就又不成了,失望。

圣战士 AB 系:最实用的机器人,可爱的小丑丑,你不想用也得用。

重战机系:如果将地图武器换成一般射击型光子炮,那么你就是最最强的:光子盾、光子剑、光子炮、手雷、变形机体、高运动性、高 HP……

EVA:杂兵杀手,碰着 BOSS,就得靠边站,难登大雅之堂。

魔装机神:华而不实的机体。攻击力普通,弹数太少,幸亏还有地图武器。除了风之魔神,其他都是出来跑龙套的,露一小脸就走。

高达系:实用的一个系,常规战的主角。为近战系机器人提供了近乎完美的支援火力。当然也有缺点,W 高达 5 个 Q 版造型太丑,GP-03 科的能力太差,ZZ 高达和百式有着和重战机一样的毛病,V 高达出现太晚,Z 高达又跟不上时代的发展,G 高达的战斗动画太差(与《新超级机器人大战》相比),只有 F91 是较完美的。

盖塔系:最懂得变则通,不变则悖的社会发展规律。从始至终,任何时候都是战斗的主力,绝对值得信赖。

铁甲系:甲儿几乎是整个系列当中我最喜欢的人物,可惜机体太落后。在魔神皇帝出现之前,都只能让他连续霸占铁也和那位来自外星球的王子的机体了。

伊汀,钢巴斯特:两个屠夫。

四、战术研究

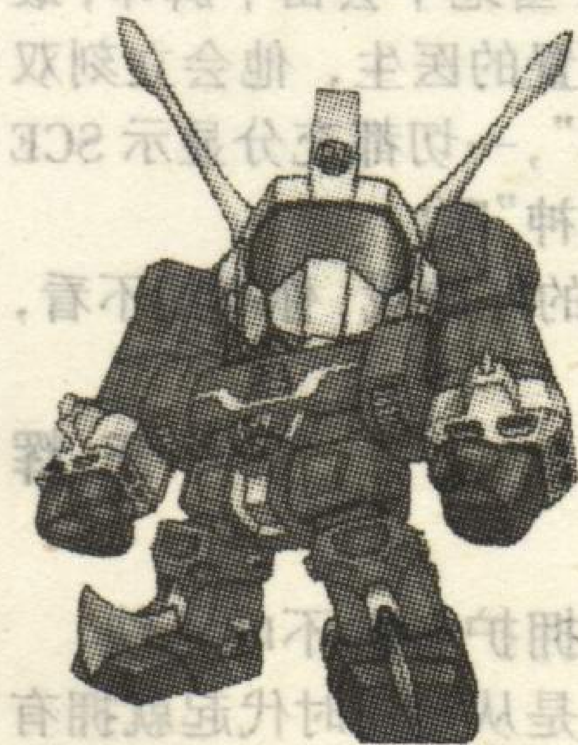
《超级机器人大战》系列的难度只能算是中上,一般作战都没有什么困难,但技巧还是有一点的。归纳如下:

1、SAVE & LOAD 大法。如果己方攻击的命中率大于 60,回避率小 70,都可以用此大法来达到目的,实在不行,可加"集中"。

2、关于"集中"、"必中"、"必不中"。"集中"的效果是一回合,适用与回避率高的机体在群敌环绕时使用。"必中"和"必不中"的效果都中只有一次攻击,但如果不受到攻击或主动发动攻击的话,将一直保持下去。因此适用于一击必杀的超级机器人。BOSS 战时,可将机体加"必不中"置于 BOSS 旁。BOSS 攻击时,则可进行反击。下一回合就可以反攻或将其干掉。这样一来,既不全受伤,又省下一个"必不中"。

3、地图武器的使用。用地图武器赚钱的方法众所周知,这里就不多说了。但是,在使用时,如何使更多的敌人进入攻击火力网却是很有讲究的。最实用的方法是在回合的最后移动拥有地图武器的机体,在移动之前先 SAVE 一下,然后将回合结束,观察敌人的移动位置,然后 LOAD,据此再安排机体的位置。

4、强力火力网的组织。合理的火力网配置将使作战变得简单。笔者认为可以圣战士 AB 系为作战核心,配置在最前线,凭借他们的高回避率和远近或备的武器攻击系将敌人吸引在自己的周围,诱敌深入到高达系、远程攻击和拥有地图炮的机体所组成的狙击兵团火力网中,然后一一削弱,因为电脑只进攻 HP 最少的机体,而 AB 系恰恰又是 HP 最少的一个系,所以不用担心敌人回舍弃 AB 系机体而攻击后面的人。为防万一,可将超级机器人置于高达系之前组成防御壁。最后,再由他们负责干掉 BOSS,打扫战场。这种作战配置依赖 AB 系机体能否有效回避敌人攻击,因此有时也会面临危机,而且颇费时间,需要经常 LOAD。作为一种改良,可将高达系机体配置在最前线,逐步削弱敌人 HP,等敌人接近时后撤之超级机器人的后面再次组成火力网,然后用高运动性擅于近身格斗或拥有地图武器的机体(如风之魔装机和圣战士)再次将其削弱,高达系重新列队之后又可重新开火,最后由超级机器人进行终结。这种配置中规中矩,符合现代战争理论,一般不会出什么差错,可以安全过关。就是太缺少变化,没有什么起伏。



5、"隐身"的妙用。平时这个精神指令是没有多大意义的。但在游戏最后因为胜利条件只是干掉 BOSS,那么这个指令就显得特别有用。举例来说,第四次机器人大战的恶结局一关,所有机师的气力只有 80,而敌人却异常强大,正面作战必将非常困难。但如果使用精灵母舰的精神"隐身",那就不一样了。将万丈等 2-3 个强力机器人"激励"或"气合"到 150,加"必中"、"必不中"、"热血"和"魂",全部放入母舰,这时,用精灵母舰的精神"隐身",两次移动至 BOSS 附近以防万一,可让翔等运动性高的角色在下面诱敌,引开杂兵。然后,将万丈等人从母舰发进到 BOSS 旁边,一举歼灭之。如果没有得到精灵母舰,可用超电磁侠 V·、(有"隐身"),翔的翼霸(有"隐身")和真·盖塔(可入地)去结束战斗。这样,整个战斗不会超过 5 个回合,最难的一关变成了最简单的一关。



6、关于机体的改造和强化芯片。对于这个问题,笔者主张扬长避短,而不要去搞什么平均主义。几乎所有机体都要改造的是限界,然后是 EN(高达系念动式武器型机体除外)。对 HP 和装甲笔者主张不必改造,作战时尽可以用必不中来回避,实在不放心,加几个强化芯片就可以了。改造的重点应是高达等 REAL 系机器人的运动性,使其身轻如燕,能避开所有攻击:对超级机器人可加装超合金芯片,使其更加皮糙肉厚,能承受一切攻击。

7、武器化应以实用为主,要考虑的因素有:攻击力,消耗 EN 和弹数,射程,命中率和所需气力,对超级机器人,只要强化一两种不耗或少耗 EN(如胜平的光剑)、弹数多,射程远(如光的光箭)、命中率高的武器和实用的超必杀。需气力 140,耗能量超过 100 且其命中率底的超杀笔者并不主张去改造,如超兽机神的断空炮、风之魔装机的最强攻击。对高达、重战机系的机体,则应将重点强化其最强的远程 MEGA 炮的浮游炮。其他武器可以不去考虑。地图武器的强化也要考虑以上几点,以攻击范围广,攻击力强,使用频率高的为先,至于母舰 的地图武器则无需强化。

8、对机体使用,各位自可以按自己喜好去选。但如果考虑到作战过程的流畅,则应以高达系为主,再加座间翔、塔帕和安腾正树。至于超级机器人,隔三差五轮流上阵就行了,用"努力"升级,也不会误了诸位的成长。另外,高达系和有地图武器的机体一定要先练到会两次移动,特别是有地图武器的机体。笔者以为到《F》结束,所有高达系主角都应已经能够两移动。GP-01 的科除外,垃圾一个。

9、关于 气力。每次战斗,先期提升气力的应是拥有地图炮的机体,然后是超级机器人,至于其他 REAL 系机体则用来削弱敌人。尽量用地图武器歼敌,因为这样敌人的气力就不会上升,给战斗带来方便。如《完结篇》开篇第三关,敌人主将为拥有核弹(必要气力 120)的 GP-02,机师又是超强气型(每个同伴被歼气力+2),如果不用 MAP 武器而将其手下一个个消灭,其气力必定超过 120。此时他正好移动到我军大部队附近。一不小心,就可能遭受恐怖的核弹袭击,难免有人机毁人亡(古文中"亡"是逃的意思)但如果使用地图武器歼敌,将 GP-02 的气力控制在 120 以内,那么 GP-02 就发挥不出什么威力,可以任你宰割了。

10、金手指的使用。笔者一向不赞成使用金手指,但对这个游戏中,如果使用金手指将金钱锁定,就可以将机体改造到极限,就可以得到那些平时很难得到的究极武器。超级机器人们也会好用一些,不用每次攻击都要加"必中",可以过一把观看大技的瘾,使战争更加壮观。建议在完成一遍游戏后,用金手指再玩一次,一定让你更加过瘾。但是禁用快速升段的密码,太无聊。

作战日记最后,希望更多的玩家加入这场战争,也希望厂家能将作品做得更好,最好将 Q 版做成真实版,再加入更多的人气机器人,至少能让胜平和光回到我身边,再带上恐龙战队和太空堡垒,拜托,拜托。

龙的地下城

DRAGON BAR

把酒临风　谈古论今　一家之言　大千世界　假戏真做　名家名品　畅所欲言

游戏之路的开拓者

——玩"沙加·开拓者 2"有感

FF8 推出后不久，史克威尔便将其又一新作"沙加·开拓者 2"进行发售，由于沉浸于 FF8 的世界中，便一直未成为沙加世界的"开拓者"。近日 FF8 终于告一段落，一阵持续的高温随即散去，定了个神，就匆匆踏入了这块未被"开拓"的处女地。

毕竟是史克威尔，画面给人的第一印象就着实不错，比起 FF8 中那高科技与魔法结合的幻想世界，"沙"倒给人一种返璞归真的感觉。景物好像是水粉画组成的，几笔精心描绘，一幅古典为主的中世纪世界便呈现眼前，其风格与场面壮大的 FF8 迥然不同，比起那些似一个模子出来的游戏，不知要强多少倍。

"沙 2"的游戏方式有点类似"光明力量 3"那样由同一时期的不同人物来完成历史，每位主人公行动的路线也大不相同，因此欲知沙加世界全貌，还请逐位通关。"沙 2"的故事情节与以往的游戏是不同的，它不再完全以童话式的故事为主足点，而是采取了写实的手法，客观地反映世界，主人公也不再是玩家心中的"完美主义英雄"，他们也会在某些方面显露出人性的丑陋，历史的阴暗。面对当今的游戏界，史克威尔的确有着自己独到的见解，他发现："白马王子"不是永远的偶像，玩家需要的是一匹"黑马"，这样的"黑马"才是取胜的关键，（KOF 中八神庵的人气度远高于草雉京就是一个有力的证明）但这绝不是史克威尔有意诋毁英雄和世界，而是要玩家们"认识这个世界，然后去爱她。"

值得一提的是本作的系统。此部作品，完全采用了新系统，其最大的特点莫过于战斗中所谓的"单挑"模式，这种模式与普通模式有着很大差异，一些技和术只有在"单挑"中才可修得，而攻击指令中的各种招数就如同一些散乱的零件，要想制出华丽的"成品"，必须由玩家从众多招式中选出四种组成连技，这样也给玩家提供了一个创新的机会，令游戏变得更加丰富多彩。另外，"单挑"发动时，画面也有了很大改观，变成了决斗特写，不但人物的衣服、装饰、表情刻画得更加细腻，人物的动作更为流畅，就连敌人受到攻击时怪异的表情都维妙维肖。唯一令人头大的就是在"单挑"时，一旦战败，便直接"回老家"GAME OVER，无奈，只好重新读取，重新战斗。

此作中敌人的 AI 不算低，虽不如"燃烧战车"中的恐怖分子聪明，也不至于像"魔神英雄传"中那样"人不犯我，我不犯人"。魔物们像是在巡逻，一旦被他们发现，便会甩也甩不掉，甚至进了山洞，他们还在原地"等"你，真令玩家煞费苦心。

当然，再杰出的作品也多多少少有一点缺憾，"沙 2"也不例外。它的人物设定太低年龄了，"沙 2"世界中的人物都是不折不扣的 Q 版形象，小头大脚，倒像是在上演"木偶奇遇记"。我曾对一位朋友说"沙 2"很不错，他却丢下一句："小孩子的游戏，没意思"。的确，就"沙 2"这样一部客观性的作品来说，将人物形象定位于 Q 版，真的很不明智。

虽然存在着弊端，可不管怎么说，"沙 2"都是一部难得的好作品，在 FF8 这道大餐之后，能细之品上这样一杯浓茶也是别有一番风味的。

沈阳　张雷

枪神（SUPHONFILTER）

推荐！推荐！强力推荐！"枪神"，一款绝对值得一试的游戏，它带给你爽快、刺激的感觉，令你一经上手，便欲罢不能（怎么有点像在作广告?）

在 RPG 充斥的今天，很久没有玩到这么爽快的游戏了，SCE 果然出手不凡，今次带给大家这款绝佳的枪战 + AVG 游戏，首先，精美的开场非常够水准，游戏的流程非常长，主角要完成大小十几个任务，有的关可以端着枪一阵狂扫，体验以一敌十的史泰隆感觉；有的关又绝对不能被敌人发现，喜欢暗杀之道的朋友也可以过上一把瘾；还有的关有时间限制，眼明手快才能出奇制胜。

这部游戏最为优秀的地方我认为还是其绝佳的游戏性，射杀头部的设计非常真实，游戏中有的敌人身穿防弹衣，两、三枪是死不了的，而射击头部可以一枪致命，这也导致了游戏的多样性；你既可以端着枪向敌人一阵狂扫，也可以躲在角落里，让敌人一枪完蛋，死都不知怎么死的。其实，只要你眼明手快，只要不是隔得太近，两、三个敌人同样可以射杀头部，看着向你奔来的敌人在枪声中倒下，那种爽快感绝对是无与伦比的。此外，环境的利用也是游戏的一大特点：如敌人躲在死角里打不着，而附近正好有一个油桶："砰"得一声打爆油桶，敌人就在火光中被炸上了天；又如在修道院那关，有个敌人躲在桌子后的死角中，而桌子上有一个装毒气的试管，打碎试管，"咳咳咳"敌人就在一阵烟雾中见上帝去了。总之，只要善加利用，一定可以从游戏中找到更大的乐趣。

既是射击游戏，就不能不提到游戏中的枪械应用，我们在军事杂志上看到过的枪械，都能在游戏中找到其影子；而其应用也各不相同，PMM 消声手枪，是暗杀的最好武器，有的关必须用到；散弹枪，近距离内一枪毙命；PK－102、K3G4、G－18 子弹装填量比较大，而 BIZ－2 更达到 66 发，这么多子弹，即使是身穿防弹衣的敌人也难逃一死；而对付成群的身穿防弹衣的敌人，MTP、毒气弹、手雷无疑是最佳选择；带夜视镜的阻击步枪又成了黑暗中的最佳武器……熟悉应用各种武器消灭敌人，也是游戏的一大乐趣。

游戏中的气气渲染也十分成功，像在雪地军营中那场任务，只要被敌人发现或探照灯照到，音乐便骤然紧张起来，警铃大作，引来大批的敌人，那种在枪林弹雨中左突右冲的感觉真是太紧张刺激了。另外真实性也在游戏中得到充分体现，如主角中枪后会在身上留下血渍；枪射地墙上会留下弹孔；雪地中会留下脚印；最棒的是在修道院那关，只要拿枪逼住戴口罩的医生，他会立刻双手抱头跪下，口里还说着"DON'T KILL ME"，一切都充分显示 SCE 制作游戏的精细程度，真是"细微之处见精神"啊！

没说的，"枪神"绝对是一部不能放过的好游戏，你不能不看，你绝对不能不玩！

王辉

浪漫传说

——一个 SAGA 系列拥护者的不吐不快

"浪漫传说"系列，亦译"泽漫沙加"，是从超任时代起就拥有极高声誉的名作，也是史克威尔镇山之宝之一。注意力转移到 PS 上以后，我对"浪漫传说"的续作仍翘首以待。因为在我心目中，最终幻想系列反映的是少数英雄——即使是 FF6 主角也不过 14 人而已——的传奇经历，只有"浪漫传说"（以下简称"浪"）才深入到各个阶层（甚至各个种族）来展开"浪"独有的气势如虹、波澜壮阔

龙的地下城

的历史长卷。

但是自从史克威尔在PS上接连推出了命名为“SAGA·FRONTIER”的续作后，我先是瞠目结舌，后是目瞪口呆。幸亏史克威尔尚未冠名之为四、五代，我可真是看不出这两个羊头下的GAME是否够格叫什么“SAGA”。

不比不知道，没玩过超任上的SAGA自然没有发言权，我可以很负责地讲，抛去技术角度，如果超任的“浪”系列可打90分，PS上的就只能得个75分吧。当然我已先入为主，但两者水平相差也确实比较悬殊。这是我打穿超任上二代一遍，打穿三代四遍后的经验。

“浪漫传说2”称得上是一部横跨几个世纪的史诗，没有了踩地雷的旧式战斗，可以开发武器、术法，开拓了一个崭新的天地，特别是故事的倒叙形式，以及主角放弃王位回归人民的动人故事，都给我留下了深刻印象。世代传承的系列也别出心裁，增加了可玩性。

相对于二代，“浪漫传说”更上一层楼，它采有八主角制，四男四女有共同的主线，有不同的独自探险分支，可招收伙伴不同种族，不同能力，数量达到二十多位，加上主角共计三十余名，且每人都有各项永久不变的如腕力、器用等能力值及得意兵器。这种类似三国武将的数值表述加上伙伴们各自的情节使各人的性格、特长跃然纸上。加上四大魔贵族魔龙公、魔战士、魔海侯、魔炎长的“鼎力出演”；圣王魔王之战及圣/魔王武具的收集，一切都吊足了玩家的胃口。还记得身为主角之一的使命之子莎拉的离去之际，我为楼亚奴侯爵米歇尔黄金阵容被破坏而大伤脑筋。等到决战之际，又发现只有5人出战，看着米歇尔由于长时间指挥阵形而结实的身体(HP)及不成比例，奇差无比的技，术等级，我差点摔了手柄。事后，我也体会到莎拉突然而必然的离去这一震撼性情节和游戏为了弥补阵形技过强而加大难度所费的苦心。

时光飞逝，迎来了PS上的“SAGA·FRONTIER 1”，游戏中有了七位主角（据说原定八位，后因时间问题而取消了），但内容缩水远大于主角的减少。首先种族分为四大类——人类、妖魔、怪物、机械人。其中怪物一族靠吸收而成长，远看应了中国古语“兵无长势，水无长形”，在我眼中却是鸡肋。试问这种一旦吸错了一堆“日文”而从超强变成杂兵的“东西”有利用价值吗？机械人一类也不明不白，加HP异于人类，让人不得不买一堆道具备用或在阵容中加一个修理车这种没有成长前途的家伙。

其次，从情节上看，七个主角故事基本上交叉很少，致命的是没有共同主线！我不敢断言这种方式不好，但我还是认为，做为一部RPG，最终目标应相同或类似。七人七面，类于电脑上七部资料片，不但每个人情节只限于自己的小圈子，不太“出彩”，对于玩者也有浪费时间之嫌。

再次，从系统上看，①主角的能力值可以增长，我认为失去了三代中各人能力值固足塑造形象的优势。当然，我不是说能力值上升不好，毕竟看着手下们的腕力从十几到一百多也爽得很，但我还是认为完全可以通过HP上升与能力值不变换算出并显示于战斗中，应可以两全其美。

②可用武器从剑、铳、体术等中挑，实在没什么余地。虽然为了照顾故事背景去掉了弓、斧、枪等分类，但我认为这个SAGA从古代一下子跃到热兵器甚至激光武器的现代本就是个败笔，不做多讲。

③伙伴涉足上也有问题，队伍可以进十五人，猛一看不知多高兴，当发现进入者不可退出，十五人以后加入但不显示，我倒真找不出什么为这个“自由度”高兴的理由。从某些地方看，这个游戏也是未完成品，例如零姬等几位妖魔拥有游戏中几种独一无二，无知可学(?)的术法，但其本人竟没有资质！我相信这并非是故意的设定，而另有隐情。

④至于七个人的结局，在下耐心不够，只打出了BLUE、艾米莉亚、T－250以及兰妖魔少女阿赛丽斯的结局。但看了四个人的END，也知大概——结论是没有一个“浪漫”点的。尤其是号称最强魔道士的BLUE穿版效果等于死机，这一直为众人所诟病，深奥含义的结局有很多表达方式，大可不必如此晦涩吧。

发了这么多牢骚，我还是盼着PS上“SAGA FRONTIER 2”登场，四月一日前后，专卖店成了我每日必去之地。买到后，回家后一个通宵，依然十分清醒。可惜不是打GAME越战霸占勇，而是被几盆冷水从各个角度浇个透。平心而论，PS上的SAGA二代并非一无是处，只是打着SAGA的旗号，盛名之下其实难符。以SAGA系列的高起点来看待它，缺点实在不少。

①关于自由度，高自由度是SAGA系列特点的一个，而PS上的“SAGA 2”几乎无半点自由可谈。游戏过程中所有的一切似乎都像玩者蒙着眼睛走在大街上，前面加上一只导盲犬。虽然说法刻薄，但我仍认为把这种“强制分段选择式”表现剧情的方式运用到PS的“SAGA 2”中并不高明。

②关于伙伴。PS的SAGA 2中拥有近四十名的伙伴，但他们相当一部分很少拥有自己的哪怕一丝情节，性格塑造近乎于0，这种情况下，我也只能把他们看成数值不等的战斗机器。而且伙伴加入几乎完全由剧情硬性规定，创造一支属于自己的最强阵容可能性为0，这还有何愉乐可言？

③关于主人公的情节。“游戏中采用了古斯塔夫及威廉两位可称“表”与“里”的主角，时间流逝，传承如“浪漫传说2”，这类广告的话语到了GAME中又变了味。因为我几乎对主人公的命运没有任何影响。说句笑话，我可以作的只是在某个情节让不让威廉一方的哥蒂亚死去，解决威廉的妻子是谁的问题而已。虽是玩笑，通观全篇，这却是铁的事实。两位主角的90%的事情都被CD中的数据安排好了，无须触发，一切那么自然。最后几乎使我相信，把PS扔出窗去也是很自然的事情(笑)。

④关于整个剧情的表现方式。这是我的“异度装甲”开始就想谈的问题。我们是在玩游戏，不是看游戏，更不是被“玩”。可是“异度装甲”与SAGA 2都是那种让你看，不让你玩的GAME。“异度装甲”还好些，此次SAGA 2的手段已“令人发指”。攻略过程中，整段剧情无须战斗、无须操纵，几分钟之后还问我是否储有进度，这种情况屡见不鲜，让我哭笑不得。如果SQUARE的游戏要电影化，那当然是好事，但也不至于如此夸张。

⑤一点疑惑，在玩威廉家族那“可歌可泣”的战斗史，我总感到似曾相识，于是在事后一想，才发现这种与“乔乔大冒险”雷同的情节，难怪让人提不起精神。

⑥其它。SAGA 2还有诸多不近人意之处，如手绘场景，别有风味，但似乎花费太大，以至于每个城市也只有几张图而已，可去之处更少之又少——自由度！还是自由度的问题。再如，有几处可为伙伴搭配武器，可是玩者根本不知道下个情节谁会登场。这种情况下，实在置玩者于两难境地。

写了这么多，大多是针对缺点有感而发，也称得上“爱之深责之切”，可是历时两周断断续续才穿版的“SAGA·FRONTIER 2”实在没有给我留下深刻印象，这似乎是“希望越大，失望越大”吧。在PS上“RPG垃圾”横行的今天，“SAGA FRONTIER”两作还称得上中上之作，只是与SAGA这块金字招牌比水平差得有一档。最近听闻香港“SAGA·FRONTIER 2”上市后被抢购一空及圣剑系列也要在PS上出演，我只想说“SQUARE，走好……”

再说句题外话，如今由于国情，次世代游戏每张CD已经降到很低的价格，但打穿RPG、SLG，每只所花费的时间并没有少多少，真希望游戏公司多出些内涵包装同样出色的GAME，毕竟我们的时间远比金钱宝贵。真的很怀念超任时的浪漫传说，时空之轮，前线任务，圣剑传说，火焰之纹章……当然还有最终幻想，也还有它们的读取速度。

大连　陶承

声明　本酒吧不为勇者提供酒水，凡想进入本酒吧者，需自带饮品入场。

一梦苍生 第二卷 等待黎明

第六章 日落初阵

非常抱歉，上个月因为在准备着"FF8"的小说和那个小说连载，所以暂停了一期。而且恰值E3展前夜，对于心理上而言，也是一个空白期，完全是在焦急与不安中等着大洋彼岸盛典的开幕。

五月十二日，四百家软件公司、1600个作品，52万平方米，世界最高规格的游戏展在世纪末玩家困惑和忧虑的眼光中上演了一场大融合。

何谓大融合?

CAPCOM的经典游戏《BIO HAZRD》的新作同时在PC、PS、N64、GBC上出现。

SNK VS CAPCOM系列化。

KONAMI与MICRO SOFT互换移植权。

史上究极电影《星球大战前传》的游戏版将于DC、N64、PS上登场。

TECMO在大作《死或生》有大致方向的前提下，《忍者龙剑传》的续篇也会在PS2上开发。

NAMCO，更是很早就已得知其PS2(《铁拳》)、DC(《SOULCALIBUR》)、N64(《RIGER RACER》)全面机种软件开发的计划。

SEGA，如果作为一个软件公司，现在除了给GBC制作《樱花大战》外，也将为NGP和WS两部掌机开发作品。

一切到场的玩家，面前闪烁的是奇彩幻光，心里却惊喜潮来，除了三大主机厂商外，业界分野的局面一再打破。相信当今玩家的困惑，虽然与前几年一样，依然是主机选择的问题，但原因却变为了无论何种主机，都遍地花开。

如同NAMCO认为的那样，垄断虽然是人类经济活动的潜性目标和固有本性中的一面，但作为纯粹以软件制作为盈利手段的业界公司，实在不愿看到自已的消费群是固于一圈之中的。PS的5000万大市场是繁荣的像征和SONY大成功的标榜，但这蓝色水面下，又有着起伏不定的礁石，成为SONY直属子公司的SCEI，虽然进一步促进游戏业在世人面前的活跃，但名之为"垄断危机"也不为过。SCE想在日本全面展开PS2独占专卖店的计划，结果受到了机灵的专卖店主的一致反对，相对而言，SEGA就从来没有提出过这样的要求。NAMCO一改土星时代的态度，SQUARE为DC开发"FF"外传的传闻也越来越不像空穴来风，所有这一切，都是软件厂商为了自己将来的大局利益而努力锻造着业界的内部平衡。这方面的突出代表是CAPCOM，各机种兼顾是他们一贯的路线，而网络上谈到SNK VS CAPCOM的计划曾经一度是CAPCOM VS SEGA，只是因为SEGA不愿自己旗下格斗家2D化，才在日本《GAMEST》杂志的建议下找到了SNK；目前还有一种传闻，说天野喜孝为DC做的工作会与CAPCOM：每月RPG"有关。一直不明白为什么忠于一主的SQUARE受到对立玩家的敌视，而四处游走的CAPCOM得到的却基本是一致的尊敬，如今，知道了。

兼容并蓄并不仅仅是胸怀，要在当今世界经济波动，大公司纷纷裁员之际立足市场，不进行多渠道的拓展，是不行的。"通过E. A. SQUARE会将'FF'系列搬上DC，并且会在E3展公布"确实是一句谣传了，但网上那近似《FF 7》的图片，一浪高过一浪的小道消息，乃至于《星球大战前传》游戏版与三大机种及SQUARE的关系，所有这一切加起来，SQUARE向SEGA伸出恩赐之手便一直都有可能。业界始终都是一个整体，虽然有些凹凸不平。

此时值得注意的便是三大硬件厂商的动向了。DC的美版已确定为在九月九日，以199美元的价格发卖，配置56K的MODEM，同期发卖作品十六款，亦有日版从未公布过的作品，先期订货二十万台，看来美版DC的营销也不会有太大的问题，关键在于低廉的价格是针对PS2的一大有利点。同时，又有传言日版的DC也会在近期将价格下调，加上今年之内几款大作(《SOULCALIBUR》、《莎木》、《BIO HAZRO》、《恶魔城》的推动，DC虽然谈不上为SEGA重新正位，亦可坐收一部分失地。不过也在这个时候，SEGA老社长中山隼雄辞去了在SEGA和CSK的职务，代表着上一代的世嘉企业精神有了新的阐述，也标志着SEGA在今后的商战中将走一条更为积极进取的道路。

SONY在E3展上展出了PS2的示范机，并有《GT》可供试玩，其触手可及的真实游戏画面几乎令全场其余游戏一起失色。价格与发售日依然没有公布，而利用世界尖端技术的EE芯片生产成功率上出了一些问题，令人心头悬疑。耐人寻味的是，PS2展台"边有荷枪实弹的警卫看守着，这当然是为了防范PS2主机被"盗"，又是否会为了掩盖一些什么呢?不管怎么说，如今SONY的举动很明显，是为PS2铺清道路，任何不利因素，都要以他们国际大企业的强力手段压到最低。《莎木》的即时演算画面对三月份PS2发表会上的"永濑丽子"是一个挑战，如果SONY不尽快拿出更高级数的画面，会令一些玩家相信DC的价格比远优于PS2。网上又揭露，PS2的每台主机成本业已达到了三至四万日元，那么传说中32000日元的价格又该如何?虽然PS2兼容PS，但如何让五千万乃至更多的玩家毫不犹豫地掏钱买下这台高档主机呢？这半年对于SONY而言是不能有所失误的，骄傲的心情尚可，如果演变为心态，前景便不一定完全乐观了。好在由于采用了LINUX作为操作系统，PS2的开发工具价仅为四万日元，一般的游戏公司没有负担不了的问题，在软件数量上是不用多虑的。

E3展的同时，五月十二日，任天堂与松下联合召开记者招待会，宣告了下一代主机"DOLPHIN"(海豚)的主要规格，由IBM生产的时脉400 MHZ、0.18微米的CPU、记忆体3.2GB/秒的图像处理器，采用DVD作为媒体，两家公司表示要将这台主机构造为具联网通迅AV视听的全方面游戏主机。从主要规格来看，"DOLPHIN"机能绝不在PS2之下。但令人困惑地是，在大量宣传主机性能外并没有公布任何画面和软件走向，看来固执而确实强大的任天堂依然故我，不以丰富软件阵容为策略中心。或许在他眼中，SONY就像十八世纪欧洲上层社会的妇人一样，以学做饭为时尚，却一点不懂菜中都有些什么，但横刀立马的任天堂，莫非就真的这样走下去了吗?

近日在网上看到美国一家公司，开发着一台掌机，现有的游戏画面，《恶魔城》、《MBTAL GEAR》等若不是黑白的，几乎会令人以为是PS版。而最令人惊奇的是竟然还有《SONIC》和《VR战士对格斗之 蛇》!如果这条消息属实，又是一台集大成的掌机。如今的趋势便是这样走广的路子，在主机规格不可能统一的前提下，软件的全面普及势在必行。

由E3展开始，今后的一年是商战激烈的一年，但基本的步调却已明晰。网络通讯终端、强大的即时演算环境、兼容高质素的视听媒体，这即是现在三台主机的共同点。

继次世代之争后，又一场新次元的大战在世纪末布下方阵。同时，电玩的传统格局也几近裂变。垂暮的玩家面对的又是一个大问题，但在满天的霞光中，疲倦面容上是否激扬依然?

广 告

北京腾达游戏

【邮购价目】 闯关族们的挚友！

类型	价格	邮费	类型	价格	邮费	类型	价格	邮费
PS7003 型	1150 元	50 元	世嘉土星(原配件/带原装大摇杆)	750/860 元	50 元	GB 厚机	285 元	25 元
PS7501 型(原装盘、手柄、AV 线)	1150 元	50 元	PS 电影卡(新型)	230 元	25 元	GB 掌机超薄	295 元	25 元
彩色 GB 机	567 元	20 元	世嘉彩色掌机 16 位	550 元	25 元	世嘉 MD 机	125 元	30 元

NEO GEO 彩色 16 位掌机送 98 格斗王 R2:1250 元　邮费:30 元

本店由于工作繁忙,大部分信件未回请玩友们见谅。信件如需回复,请附上回邮信封及邮票。

本店 GB 卡大部分均有编号,邮购玩家若有不便,在邮购时写清编号即可,以下目录将小游戏(如:俄罗斯,坦克之类)均省略为等。

GB 卡邮购价目(以下 GB 合卡均无重复内容)

类型	编号	所含游戏	价格
14 合 1	(14VT205)	RB 饿狼,吞食天地,小叮当赛车,机械人大战音速 5 代,蜡笔小新 4 代,俄罗斯,空手道,坦克,阿弥陀,仔熊物语,矿王,米老鼠,热恋四驱	58 元
13 合 1	JPS-012	口袋怪物(红)、(绿)、(蓝)、(黄)口袋大富翁,口袋情人,口袋收藏品,口袋英雄骑士传,口袋勇者斗恶龙,太空战士 4,第四次机器人大战(中),朱罗记(中),天外魔境 Ⅱ(彩卡	180 元
11 合 1	(DY-04)	RB 饿狼、洛克人 5、冒险岛 3、蜡笔小新 4、美少女战士、柯拿米篮球、康老鸭 2、小叮当 2、赛车英雄、四川省等	45 元
13 合 1	(DY-05)	桃太郎、洛克人 5、RB 饿狼、魂斗罗、泡泡龙 3、地球保卫战、F-1 小子、骰子转盘、炸弹杰克等	45 元
9 合 1		太空战士(中)、三国志(中)、天外 Ⅲ、超魔神、信长野望、大战略 Ⅱ、网球炸弹	80 元
7 合 1	(LY9907)	第二次机器人大战(中文),吞食天地(中文),三国(中文),太空战士,沙特传说,创世纪外传,鬼神降临	78 元
12 合 1	M3201	勇者斗恶龙,三国志(中),第二次机械人大战中,吞食天地,太空战士 Ⅲ,隐忍 5,女神转生,信长野望,魔界塔士传传,创世纪传传,妖精物语,机械恐龙	115 元
	AG901	96 格斗王,洛克人 1、2、3、4、5 代,玛莉 Ⅳ,玛莉兄弟,水管玛莉,玛莉医生	44 元
32 合 1	(BJ008)	饿狼 3、98FFA、炸弹超人 2、小叮当赛车、冒险岛 2、超级玛莉、玛莉医生、太空防卫战、役满麻雀、热恋四驱、俄罗斯方块等	43 元
5 合 1	(BM502)	96 格斗,幽幽白书,鬼男熟,成龙功夫,绝对无敌	40 元
5 合 1	(AG503)	快打旋风,七龙珠,中国功夫,恶魔城,SD 战国传	38 元
8 合 1		得智大全 Ⅲ 代:口袋黄、太空 Ⅳ(中)、口袋红、吞直(中)、三国志(中)、96 格斗、天外 Ⅲ、黑巴斯钓鱼王	110 元
8 合 1	(AG811)	侏罗纪 Ⅲ(中文版)),98FIFA,索尼克 5,卡拉久村,疯狂泰水 2 代,克星兄弟,爆破俄罗斯,蓝精灵 2 代	98 元
25 合 1	(25DB010)	饿狼 RB,96 格斗,98 世界杯,小叮当,星舰迷航,泡泡龙 Ⅲ,音速小子 5,98 海战,虎鸽等	90 元
15 合 1	(15DB995)	98 世界杯,98FIFA,虎鸽二代,大怪物,索尼克 5,猫捉老鼠,兔宝宝等	58 元
6 合 1	(AG603)	蜡笔小新,忍者龟 3,小叮当,对战轰炸人,冒险岛,米奇老鼠	38 元
18 合 1		第二次(中)、太空战士 4(中)、三国志(中)、情花降、超级玛莉欧、明星篮球、扑克方块、空手道专家、坦克大战、纲球、泡泡龙、宝石传说、扑克小子、麻雀	85 元
8 合 1	(AG802)	玛莉 6,迷你四驱,三国中文,女神转生,太空战士,信长野望,大战略,隐忍者	88 元
13 合 1	(6B74A)	饿狼传说 RB,96 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,超级篮球,自由搏击,米奇老鼠等	50 元
29 合 1	DC-071	大盗伍(彩)、陆海空大战略 2、口袋黄、96 格斗、首都高速赛车、上海 POCET、名侦探柯南 2、太空四中文、云国志中文、吞 Ⅲ 中文、第二次中文、雷光战士、龟 3、冒险岛 Ⅲ……29 个节目无重复(彩卡)	175 元
52 合 1	BJ5006	饿狼 Ⅲ,98FIFA,桃太郎,忍者神龟 Ⅲ,蝙蝠侠 Ⅱ,超级玛莉,网球大赛,宝石传说	42 元
37 合 1	(JK-063)	格斗学国,装甲奇兵 Ⅱ,小叮当时空飞越大未来,坏玛莉 2,96 格斗,三国中文,洛克人 3,美少女 R,幽白 4,剑勇传说,门球弹 2,轰炸超人 3,音速 5,咸蛋超人,妖精物语,热血足球,双截龙 2,雪人 Ⅱ,俄罗斯聚(彩色)	174 元
19 合 1	DC-066	轰炸超人大冒险,口袋彩色,首都高赛车,98 极速快速,妖精物语,俄罗斯方块,钻石大盗等(全彩卡)	100 元
14 合 1	14VT205	饿狼 Ⅲ,吞食天地,机械人大战,小叮当赛车,音速五代,小新 4 代,四驱等	45 元
19 合 1	19VT8003	太空战士四(中),黄口袋,首都高赛车,超级玛莉兄弟,玛莉医生,俄罗斯方块,太空战士 Ⅲ(彩卡)	85 元
13 合 1	BM0226	饿狼 Ⅲ,96 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,赌王之战,超级篮球,自由博击,米老鼠,热血四驱	42 元
32 合 1	JPS-006	96 格斗王,天使之翼,双截龙,小叮当,魂斗罗,平安东京怪兽,世界杯纲球,口袋惑星传说,冒险岛,森林奥探,异形等(彩卡)	55 元
20 合 1	JPS-008	洛克人 1、2、3、4、5 代,洛克人世界,役满,泡泡龙 Ⅲ 等(彩卡)	55 元
10 合 1	(JK-001)	斩红郎,96 格斗,饿狼,愉打旋风 2,英雄榜,幽白 4,忍龟 3,蜡笔,索尼克 5,美少女 R	113 元
11 合 1	(6474C)	RB 饿狼、洛克人 5、冒险岛 3、蜡笔小新、美少女战士、柯拿米篮球、唐老鸭 Ⅱ、小叮当、赛车、四川省、俄罗斯	43 元
9 合 1	(JK-021)	超级装甲奇兵,口袋绿,风来西林,宠物,洛克人,95 格斗,三国中文,太空战士,四驱	120 元
7 合 1	JPS-016	魂斗罗 6、兔宝宝、冒险岛 Ⅱ、大坦克、炸弹人、智慧方块、兔库 2	30 元
12 合 1	(JK-026)	大金刚 3,口袋(青),大盗伍佑卫门,恶魔城 3,洛克人 5,96 格斗,樱桃小丸子,太空 Ⅲ,玛莉 2,三国中文,骑士物语,魔法骑士	125 元
120 合 1	JK-059(B)	饿狼特别版,96 格斗王,朱罗记 Ⅱ,NBA,又截龙 Ⅲ,格斗快打,汤尼兔,世界足球等(彩卡)	53 元
6 合 1	(JK-019)	养宠物鸡,口袋绿,太空战士 Ⅲ,女神诞生 Ⅱ,圣剑传说,三国中文	103 元
8 合 1	(8A08)	MK3(真 3),玩具总动员,索尼克,书本冒险,林宝坚赛车,龟 3,达菲鸭,虎鸽	53 元
6 合 1	(6A01)	97FIFA,狮子王,小木偶,蓝精录 2,虎鸽,杀手学堂	55 元
5 合 1	(5A01)	真人快打 3,97FIFA,风中奇缘,小木偶,阿拉丁	48 元
26 合 1		格斗 96、侍魂 Ⅲ、快打旋风、95 格斗、饿狼 Ⅱ、英雄榜、龙珠 2、幽游白书 4、斗神传、洛克人 5、美少女战士 R、篮球飞人、忍者桃太郎、天使之翼、狮子王、魂斗罗 Ⅱ、龟 Ⅲ、蜡笔小影 4、小叮当、四驱车 Ⅱ、热血硬派、冒险岛 Ⅲ、超级玛莉兄弟、役满、俄罗斯方块、玛莉女孩(彩共通版)	165 元
11 合 1	DQ-002	勇者斗恶龙,俄罗斯方块,忍者龟 Ⅲ,雪人兄弟,世界杯保龄球(彩卡)	115 元
12 合 1	(12ZH)	吞食天地(中文)、三国(中文)、第二次(中文)、98 世界杯、太空战士 Ⅲ、大战略、金货玛莉、信长野望、大金刚 Ⅲ、泡泡龙、洛克人、音速鼠	113 元
12 合 1	(12E)	第四次(中文)、口袋(红)、魔法阵 2、大战略、第二次机械人、信长野望、太空战士 6、暴龙世界、役满、方块 Ⅱ 等	73 元
6 合 1	JPS-015	音速 5、热血足球、俄罗斯方块、玛莉医生、解之迷小子、南极企鹅	30 元
26 合 1	JPS-009	96 格斗王,朱罗记公园 Ⅲ,泡泡龙 Ⅲ,忍者龟 Ⅲ,玛利 4,彩虹岛,双截龙 Ⅲ,兔宝宝,N64 玛利,街霸 Ⅲ 等(彩卡)	55 元
8 合 1	(AG806)	街霸 2、魂斗罗、泡泡龙、小叮当、智慧方块等	38 元
30 合 1	DC-068	萨尔达 OK、口感黄、新轰炸超人(彩色加强版)、蚂蚁雄头、恐龙战士、故明探险、猫咪抓小鸟、98 极速快感、青蛙过街、96 格斗、天使之翼、恶魔城 Ⅲ、幽白 Ⅲ、洛克人 Ⅲ、龟 Ⅲ、雪人兄弟、玛莉兄弟……	175 元
17 合 1	JPS-007	96 格斗、热血躲避球、热血进行曲、热血新记录、热血排球、热血硬派、热血小子、热血快杰、役满、俄罗斯方块、玛莉医生、打砖块、平安京怪兽、越野加车费、企鹅、打击方块	48 元
20 合 1	JPS-008	洛克人 1、洛克人 2、洛克人 3、洛克人 4、洛克人 5、泡泡龙 3、役满、玛莉网球、玛莉医生、智慧方块	48 元
32 合 1	BM115(A)	饿狼 Ⅲ,泡泡龙 Ⅲ,96 格斗王,叮当赛车,高速 5 代,玛莉,坦克大战,役满,热血四驱,小和尚	42 元
10 合 1	(AG1001)	三国英雄传、96 格斗、鬼太郎、大富翁、疯狂赛车、创世纪外传、役满等	80 元
8 合 1	(AG803)	96 格斗、虎鸽、忍者龙剑、玛莉、碎石战士、南北拳	45 元
12 合 1	(6B74B)	RB 饿狼、炸弹、俄罗斯、恶魔城、宝石捷赛车、泡泡龙 3、蜡笔小新、热血足球、玛利天地等	45 元
12 合 1	(12RPG)	第二次机械人、吞食天地、龙珠 Z、大战略、格斗中国人、玛莉、俄罗斯等	75 元
8 合 1	(6B75A)	RB 饿狼、音速 5、热血系列运动等	60 元
30 合 1		饿狼(特别版)、音速 5、快打旋风 2、恶魔城 2 代、洛克人 3、90 坦克、太空侵略者、方块、保龄球、杰克炸弹人、矿王、俄罗斯、役满、新食鬼、妖精物语	50 元
7 合 1	(BM701)	玛莉 6 代、破坏玛莉、玛莉四、玛莉医生、玛莉水管工、玛莉网球、玛莉撞砖	40 元
8 合 1	BM115(B)	饿狼 Ⅲ,96 格斗王,街霸 Ⅱ 代,桃子,N64 玛莉,魂斗罗,雀四郎,米老鼠	42 元
28 合 1	JK-826	忍者龙剑传、花式台球、超级玛莉兄弟、上海坦克、仓库番、雷霆战机、水管、玛莉医生、役满、神奇老鼠	30 元
11 合 1	(11VT112)	96 格斗、大金刚 Ⅲ、机器人大战、役满等	60 元
5 合 1	(AG506)	98FIFA 足球、克星兄弟、天使老人、叮当、小精灵	38 元
56 合 1	(GA008)	玛莉,魂斗罗,蜡笔小新,玛莉医生,仓库番,射击方块,阿弥驼等	40 元
48 合 1	(GA006)	蓝精灵,小新 4,美少女战士,俄罗斯方块,太空侵略者,撞砖,坦克等	40 元
18 合 1	(GB005)	96 格斗,龙珠 2,美少女战士,动物篮球,大金刚 Ⅱ,霹雳杀手,狮子王,斗神传,龟 3,冒险岛,足球,玛莉,网球,米老鼠,撞砖等	58 元
28 合 1	(JK-025)	96 格斗,轰炸队,金钢战士,天使之翼,美少女战士,篮球飞人,玛莉医生,忍龟 3,忍者龙剑,世界杯,怒之要塞,鸟人战队等	105 元
19 合 1	JPS-001	96 格斗王,饿狼 Ⅲ,花木兰,飞龙拳外传,樱桃小子,魂斗罗 6,绝对无敌超级人,越野战车,大富豪,格斗王,中国英雄,飞龙战士等(彩卡)	55 元
88 合 1	JK-060(B)	96 格斗王,高速 5,阿拉丁,米老鼠,恶魔城,明星篮球,双截龙,泡泡龙,吸血鬼等(彩卡)	53 元
26 合 1	JK-825	热血高校、蜡笔 4、超级玛莉、泡泡精灵、雷霆战机、保龄球、打砖块、玛莉医生、神奇老鼠	30 元
33 合 1	LY9934	真人快打(彩)、恐龙金刚、青蛙过街、超级挖金、炸弹杰克、智慧跳球、子熊物语、企鹅世界、宝石传说、宇宙战机　打砖主块、矿王、太空侵略者等	78 元
30 合 1	LY9933	虫虫危机(彩)、小黄雀与大野猫(彩)、青蛙过街、蜈蚣大战、恶魔城、老鼠酒店、小精灵、打砖方块、五子棋、海陆空大战　足球、智慧弹跳球、蛇王之争等	78 元
28 合 1	LY9935	星际终结者(彩)、恐龙猎人 2(彩)、背蛙过街、蜈蚣大战　米老鼠 Ⅲ 代、NBA 篮球、迷魂车、杜先生、宇宙战机、炸弹杰克、仓库番 Ⅱ 代、射击游戏、坦克大战等	78 元
24 合 1	LY9926	玛莉兄弟全集 2(彩)、青蛙历险(彩)蜈蚣大战 9 彩)、彩色打砖块(彩)、首都高赛车(彩)、玛莉医生、越野电单车、网球、太空侵略者、足球等	78 元
21 合 1	LY9925	大盗伍佑卫门 4(彩)、大富翁(彩)、彩色打砖块(彩)、俄罗斯方块(彩)、炸弹杰克、超级挖金、越野电单车、子熊物语、网球、玛莉医生、打傻瓜等	78 元

广 告

北京腾达游戏 【邮购价目】 闯关族们的挚友!

合卡	编号	游戏内容	价格
	(AG003)	樱桃小丸子,激色 3,蜡笔,俄罗斯,网球,玛莉,撞砖,小丸子等	36 元
22 合 1	(JPS-003)	96 格斗王,95 格斗王,98 世界杯足球,N64 玛莉,小精灵,逃狱金刚等	50 元
40 合 1	(GA005)	幽白,元祖快杰,米奇老鼠,滚动方块,黑白棋,撞砖,俄罗斯,役满	35 元
16 合 1	(S16)	斗神传、格斗天王 95、幽白、龙珠 Z、腊笔小新、玛莉、俄罗斯、玛莉医生、越野电单、子熊物语等	43 元
12 合 1	(JPS-011)	勇者斗恶龙(彩),球玛莉欧 II(彩),海陆空大战略 II(彩),大富翁(彩),英雄骑士(彩),袋怪物金(彩),新机械人大战(中),三国演义(中),太空战士(中),音速小子五,泡泡龙 II,N64 玛利(彩)	180 元
11 合 1	AG1101	太空战士 4 代(中),吞食天地 3 代(中),三国志(中),柯男 2 代,大战略,第二次机器人大战,信长野望,鬼神降临,魔界塔 3(中),三国英雄传(中),豪化列车杀人事件	129 元
17 合 1	(JPS-007)	96 格斗王,热血避球,热血进行曲,热血足球,热血记录,热血排球,热硬,热血小子,热血快乐,平安怪兽	50 元
12 合 1	001	坏玛莉欧 1·2、玛莉兄弟 1·2、玛莉大集合 1·2、N64 玛莉、玛莉女孩、玛莉医生、大金刚 3、格斗 6、俄罗斯方块	115 元
28 合 1	TD-028	特攻队,口袋(红)、(黄)、(绿)、(青),首都高速赛车,大坦克,网球,电单车,太空战略	115 元
12 合 1	003	陆海空大战略、司令官、口袋怪物(绿)、月影村、三二四驱 GB、天地吞食、鬼太郎、三国、希望之剑、创世纪外传、领土模拟战	115 元
15 合 1	004	大金钢 3、95 格斗、机器人大战、秘宝传说、雷光战士 2、斗人魔镜传、SD 战国传、银河时代、王国物语、阿雷沙、家庭战争、沙特传说	109 元
16 合 1	005	吞食、坏玛莉欧、天使之翼、幽游白书 4、灌篮高手、美少女、三国中文、热血硬派、女神转生外传、时空霸者	109 元
26 合 1	JPS-009	96 格斗王、诛罗记 III、泡泡龙 3、激龟 3、超玛莉克弟 4、彩虹岛、双截龙 III、兔宝宝、菲力猫、玛莉医生、太空入侵者、越野机车赛、智慧方块	48 元
88 合 1	JK-060	96 格斗、音速 5、阿拉丁、米奇:恶魔战、明星 NBA、沙滩排球、汉堡、小精灵、弹子台、超级玛莉兄弟、泡泡龙、坦克、玛莉医生、太空侵略者、网球、机车大赛、空手道、雷艇战机、保龄球、炸弹人、南北拳	48 元
12 合 1	019	音速小子 5、樱桃小丸子、音速战士 3、音速撞砖、美少女妹妹、火战车、方块、音速人 5、音速打砖块、坦克、改造人 2、玛莉医生	110 元
29 合 1	010	96 格斗、三国中文、吞食中文、机器人大战中文、口袋怪物黄、口袋情人、陆海空、饿狼、太空战士、雷光战士、魔神英雄传……	169 元
25 合 1	011	坏玛莉欧 2、勇者斗恶龙、俄罗斯方块……(普通机同时兼容)(彩卡)	104 元
14 合 1	012	机器人大战、吞食、三国中文、口袋怪物青、口袋炸弹人、口袋情人、机器人外传、四驱车、金太郎、迷你猪、打地鼠……	109 元
8 合 1	013	热血足球、热轿硬派、热血高校、热血快打、热血方块、热血保龄球、热血四驱车、热血网球	34 元
10 合 1	014	口袋英雄、月影村之怪物、第二次机器人大战、洛克人 5、96 格斗、圣剑传说、太空 3、沙尔达传说、三国中文、魔法骑士	109 元
10 合 1	015	96 格斗、口袋怪物 9 青)、月影村怪物、口袋炸弹人 4、勇者历险、机器人大战、沙尔达、圣剑传说、大金钢 3、隐忍传说	109 元
30 合 1	LY9933	虫虫危机、小黄雀与大野猫、青蛙过街、蜈蚣大战、恶魔城、老鼠酒店、小精灵、打击方块、五子棋、海陆空大战、足球、智慧弹跳球、蛇王之争、虫虫世界、黄雀……	80 元
21 合 1	LY9925	大盗伍右卫门 4(彩色)、大富翁(彩色)、彩色打砖块(彩色)、俄罗斯方块(彩色)、炸弹杰克、超级挖金、越野电单车、子熊物语、网球、玛莉医生、打傻瓜……	83 元
28 合 1	LY9935	星际终结者、恐龙猎人、背蛙过街、蜈蚣大战、老鼠 III 代、NBA 蓝球、迷魂车、杜先生、宇宙战机、炸弹杰克、仓库番 II 代、射击游戏、坦克大战、异形总动员、恐龙杀手……	83 元
29 合 1	A007	恐龙猎人 2(彩色)、炸弹超人 6(彩色)、大战略 2(彩色)、首都高赛车(彩色)、青蛙过河(彩色)、坦克大战、仓库番 2、扫海艇、水管工人、俄罗斯方块、企鹅世界……	83 元
24 合 1	YL9926	玛莉兄弟全集 2 代(彩色)、青蛙历险(彩色)、蜈蚣大战(彩色)、彩色打砖砖(彩色)、首都高赛车(彩色)、玛莉医生、越野电单车、网球、太空侵略者、足球……	83 元
50 合 1	D004	格斗王(彩色)、恐龙猎人(彩色)、小黄雀与大野猫(彩色)、蜈蚣大战(彩色)、青蛙历险……	83 元
25 合 1	022	灌篮高手、世界保龄球、篮球之星、口袋坦克、火箭车、纸牌风云、GB 赛车……	34 元
14 合 1	036	大金钢 2、机器人大战、金货玛莉、玛莉 5、J 联盟足球、三国中文、圣剑传说、隐忍、吞食、魔法阵、女神转生、大战略、复活、信长	115 元
25 合 1	024	神龙传、泡泡龙、顽皮熊、猪小弟、美人鱼、米奇老鼠、武装重地、银河武士、新西洋棋、菲力猫……	44 元
26 合 1	025	樱桃小子、忍者锡、花式撞球、美少女、幽游、玛莉、危机忍龟、魔法少女、超级麻雀、猜谜女孩、四人麻雀……	34 元
27 合 1	026	美少女战士、役满、扑克小子、超能俄罗斯、纸牌游戏、美少女世界、撞砖、麻雀、双人麻雀、月光少女……	34 元
28 合 1	027	龙珠 Z、魂斗罗、太空侵略者、矿王、快速玛莉、新七龙珠、超级魂斗罗、力量超人、七龙珠武斗会、智慧老人、快打龙珠	34 元
	AG505	98FIFA,忍者龟 3 代,魂斗罗 6 代,疯狂泰山 2 代,鬼马小精灵	60 元
35 合 1	031	射击泡泡龙、忍者激龟 3、最后包泡忍道、泡泡龙全集、激龟特别版、格斗忍者龟、双截泡泡龙、保龄球、玛莉乐园	34 元
36 合 1	032	超斗士激传、对战网球、世界保龄球、米老鼠、热血魂斗罗 2、怪兽超人、街头坦克、二人网球、职业保龄球、快速老鼠	34 元
37 合 1	034	米奇老鼠、泡泡龙、撞球、玛莉医生、企鹅大战、花式撞球、麻雀大会、大玛莉之岛、天使玛莉、梦幻泡泡龙……	34 元
38 合 1	035	超级玛莉、超级魂斗罗、太空侵略者、战斗英雄、雷霆战机、火战车、星际大战、大老二星际终结者……	34 元
33 合 1	LY9934	真人快打、恐龙金刚、青蛙过街、超级挖金、炸弹杰克、智慧弹跳球、子熊物误、企鹅世界、宝石传说、宇宙战机、打击方块、矿王、太空侵略者、俄罗斯方块、街头快打……	83 元
45 合 1	044	冒险岛 2、玛莉 N64、魂斗罗、泡泡龙、南北拳、黑白棋、扑克、大冒险乐园、超级玛莉兄弟……	30 元
	JK-045	96 格斗王,大贝兽物语,怪兽大竟走,司令官月面之战,头文字 D 外传,阿佛列鸡,牧场物语,陆海空大作战,口袋收藏品,98 海战复活记 10 合	110 元
24 合 1	039	幽游白书 4、蜡笔小新 4、上海、撞砖、方块、踩地雷 8……	30 元
32 合 1	040	飞龙拳外传、蜡笔小新、魂斗罗、俄罗斯方块、超级坦克、对对碰、杰克轰炸人……	30 元
40 合 1	041	剑勇传说、米奇大冒险、幽浮玛莉、俄罗斯方块、役满、玛莉医生、仓库番……	30 元
15 合 1	15VT8002	萨尔达传说,大金刚四代,首都高赛车,上海,企鹅历险,海艇,越野电单车,宝石传说,掏金者,网球大赛,解迷小子	85 元
22 合 1	043	金钢战士 3、魂斗罗 6、闪电坦克、西班牙摩托车、扑克小子、俄罗斯方块……	30 元

GB 单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
大战略 II	29 元	蚯蚓战士	25 元	玩具总动员	24 元	第四次机器人大战(中)	33 元	国际象棋	24 元	美人鱼	24 元
口袋恋爱	29 元	98FIFA	30 元	三国中文	25 元	汤姆猫	25 元	电车	25 元	冒险岛	24 元
魂斗罗	24 元	月球大战略	24 元	世界英雄 JET	24 元	蜡笔小新	25 元	异形 III	24 元	玛利 II	24 元
吞食天地(中)	29 元	怒之要塞	24 元	狮子王	24 元	杀人事件	25 元	上尉密令	24 元	叮当	24 元
饿狼 II	24 元	实况足球	38 元	泡泡龙	24 元	沙漠风暴	24 元	克星兄弟	24 元	暗黑封印	30 元
FI 赛车	24 元	4 驱小子 I、II	各 24 元	怪鸭历险记	24 元	花木兰(新)	24 元	美少女战士	24 元	忍空	25 元
破坏玛莉	24 元	忍者龙剑传	24 元	真实慌言	24 元	音速 6 代	25 元	97 格斗王	70 元	荣光足球	30 元
风来西林	29 元	战斗原始人	24 元	大盗伍佑卫门	24 元	爆钓烈传翔	38 元	世界英雄 JET	25 元	猫和老鼠	24 元
炸弹人	24 元	龙珠 Z	24 元	忍者神龟	25 元	帮尼兔	25 元	国盗物语	24 元	头文字 D	30 元
魂斗罗	24 元	丛林王子	24 元	美国赛车	25 元	亚历兄弟	24 元	太空战士 IV(中)	40 元	蓝球飞人	24 元
双截龙	24 元	阿拉丁	24 元	大金刚 3 代	24 元	迷你机器人	30 元	兔宝宝 II	24 元	真人快打 II	24 元
动物乐园	39 元	街头霸王 III	24 元	菲乐猫	25 元	口袋(紫)	63 元	朱罗纪 III	24 元	95 格斗王	24 元
太空战斗	39 元	七喜小子	24 元	口袋(红、青、绿)	各 23 元	98 海战	29 元	机械战警 III	24 元		
饿狼 RB II、III	各 24 元	洛克人 5 代	24 元	超魔神 I	28 元	幽幽白书	24 元	蝙蝠侠 II	24 元		
96 格斗	24 元	X 超人	24 元	昆虫博士	45 元	未来战士	24 元	J 联盟足球	30 元		
斩红郎	24 元	牧场物语	30 元	天外魔境	40 元	新炸弹人	29 元	R 型事	24 元		

GB 彩色单卡

萨尔达传说	45	真人快打四代	49	矿王	45	大猩猩	50	兔宝宝	43	保龄球	47	黄金鼠	43
美女与野兽	58	格斗王	45	影武忍	45	未来编	50	疯狂兔宝宝	43	荒原大镖客	43	天使	55
玛莉陆代	53	游戏王	64	钓鱼	45	口袋 6 代	54	大盗伍佑卫门	50	女神	55	恶魔	55
虫虫危机	42	洛克人 8 代	49	麻雀王	45	小黄雀	50	魔法气泡	49	音乐 DJ	50	大贝兽 II	68
星际终结者	48	罗德岛战记	47	炸弹王	45	老鼠王	45	情书	47	99NBA	55	叮当赛车	54

勇者斗恶龙 50 元; 口袋妖怪(金) 40 元; KONAMI 心跳回忆 32M 彩合卡 95 元。 以上 GB 卡邮费每盘 8 元,2 盘 11 元,以后每增加一盘增加 3 元邮费。

MD 卡:

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
文字类	中国象棋(中文)	38 元	悟空外传(中文)	42 元	光明十字军	60 元	众神遗产(中文)	42 元	太阁立志传(中文)	90 元
	太空战士(中文)	42 元	新超级大战	50 元	织田信长(中文)	55 元	亚瑟(中文)	42 元	皇帝财宝(中文)	65 元
	封神榜(中文)	42 元	信长霸王传(中文)	42 元	风中奇缘	43 元	中文三国 V(中文)	42 元	阿 Q 连环炮(中文)	104 元
	大富翁(中文)	42 元	古代封印	36 元	沙丘	17 元	吞食天地(中文)	42 元	大富豪(新)	70 元
	三国 III(中文)	42 元	太平记	40 元	忍者武雷传说	60 元	光之继承者	65 元	爆笑三国志 RPG(中)	80 元
	水浒传(中文)	40 元	光明与黑暗(中文)	45 元	梦幻模拟战 II(中文)	42 元	SLG 恐龙兄弟	26 元	三国四代	45 元
动作类	格斗四人组 III(24M)	30 元	音速 4 代	23 元	漫画地带	23 元	七喜小子	40 元	蚯蚓战士 II	36 元
	格斗四人组 II	23 元	狮子王	28 元	战斧 I	14 元	蝙蝠侠与罗宾	24 元	杨家将	45 元
	格斗三人组	15 元	丛林日记	33 元	战斧 II	14 元	水浒风云录	80 元	复仇者	24 元
	音速 II	18 元	丛林 II	26 元	战斧 III	17 元	侏罗纪公园 III	38 元	侏罗纪公园	24 元
	音速 III	24 元	忍 I	15 元	X 超人 II	24 元	外星战将	14 元	北斗之拳	15 元
	音速 5 代	37 元	忍 II	20 元	雌雄武士	15 元	玩具总动员	37 元		
格斗类	真·侍魂	28 元	幽白 II	32 元	VR 战士 2	38 元	粒子斗士(3D 格斗)	50 元	饿狼 II	34 元
	侍魂	33 元	16 人街霸	85 元	龙虎拳	23 元	98 格斗王(新卡)	40 元	铁 III	45 元
	七龙珠	20 元	豪血寺一族	32 元	世界英雄	38 元	七龙珠超武斗传完结篇(格斗新卡)	80 元	魂之利刃	60 元
	12 人街霸(16M)	26 元	真人快打 4 代	38 元	VR 战士对铁拳	24 元			12 人街霸(24M)	65 元

广告

北京腾达游戏【邮购价目】闯关族们的挚友！

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
射击类	空牙	17 元	异形战士	30 元	雷电传说	16 元	飞狼战机	15 元	沙漠风暴Ⅲ	24 元
	真实谎言	26 元	骷髅行动组	50 元	大坦克	20 元	机械战警四	27 元	原子战(3D)新卡	75 元
	越空狂龙	34 元	火枪英雄	18 元	大旋风	15 元	战场之狼	22 元		
	魂斗罗	28 元	鲛鲛鲛	16 元	毁灭警官	27 元	洛克人	33 元	台球传奇	17 元
体育类	疯狂赛车 V(新)	27 元	摩纳哥赛车	23 元	98FIFA	38 元	99FIFA(新)	30 元	麻将Ⅱ97	58 元
	顶级赛车	26 元	98NBA	38 元	实况足球Ⅱ	24 元	篮球飞人	25 元	麻将Ⅲ98	52 元
文字类合卡	三国 I(中文)	38 元	F22	26 元	三国列传(中)+悟空外传(中)	70 元	吞食天地Ⅱ(中)+三国志 V(中)	70 元	三国 V(中)+封神榜(中)	70 元
	圣骑士	45 元	模拟公园	30 元	吞食天地(中)+梦Ⅱ(中)	70 元	太空战士(中)+三国 4(中)	70 元	吞食天地Ⅲ(中)+水浒传(中)	70 元
	A 列车	28 元	F117	26 元	亚瑟传说(中)+三国列传(中)	70 元	大富翁(中)+悟空外传(中)	70 元		

MD廉价卡	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	格斗英雄	25	快打拳头	15	时空战士	15	冲破火网	15	机器战警	15
	足球小将	15	未来小子	15	007	15	摇滚赛车	25	兵器之王	15
	恶灵之城	15	机动双警	15	热血足球	15	米老鼠Ⅱ代	15	神奇男孩	15
	忍者龟	25	唐老鸭	15	超音鼠	15	大海战	15	死亡游戏	15
	海豚	23	骷髅城记	15	四天明王	15	DJ 男孩	15		

以上 MD 卡邮费每盘 6 元，2 盘 8 元，以后每增加一盘增加 2 元邮费。

经典动画、动画音乐 CD、日本经典连续剧系列，品种齐全、价格特优，欢迎选购。

高达 0079
高达 0079（剧场版）
高达 0080
高达 0083
高达 0083（剧场版）
Z 高达
ZZ 高达
高达 F－91
机动武斗传 G 高达
新机动战记 高达 W
高达 W～战场回忆
高达 W～无尽的华尔兹
逆袭的夏亚
高达 08MS 小队
SD 高达
超时空要塞 TV 版
超时空要塞 PLUS
超时空要塞Ⅱ
超时空要塞 7
超时空要塞～可曾记起爱
超时空要塞 MTV
新世纪 TV 版
新世纪 EVA（剧场版）
银河英雄传说 TV 版
银河英雄传说（剧场版）
罗德岛战记 TV 版
罗德岛战记（剧场版）
橙路 TV 版
橙路（剧场版 1）
橙路（剧场版 2）
浪客剑心 TV 版
浪客剑心（剧场版）

浪客剑心（浪漫谭）
幽游白书 TV 版
樱花大战
樱花大战之花组专集
心跳回忆
心跳回忆 MTV
相聚一刻（剧场版）
龙珠 GT
北斗神拳（剧场版）
篮球飞人（珍藏版）
格斗王'97
格斗王'98
暗黑破坏神
孔雀王Ⅱ
真·孔雀王
魔剑美神 1
魔剑美神 2
超魔神英雄传说
恶魔战士
天空战记
乔乔冒险
X 战记
DNA
电影少女
圣子到
妖子
3×3 只眼
万能文化猫娘
攻壳击动队
卒业·S
少女革命
我的爱神

不思议游戏
名侦探柯南（剧场版）
风魔小次郎
超兽机神
魔法骑士
城市猎人
青之六号（1、2）
强殖装甲
星方武侠
宫崎骏作品 MTV
魔法公主
王立宇宙军
风之谷
梦幻街少女
天空之城
龙猫
百变狸猫
魔女宅急便
再见萤火虫
蜡笔小新
阿拉蕾
新足球小将
饿狼传说
怪医秦博士
天地无用
东京巴比伦
口袋怪兽
智能方程赛车
宇宙王子
新海底军舰
世界末日
非常偶像

转校生
金田一少年事件薄
铁甲飞龙
恶沙罗鬼
街霸
阿里安
电脑刑事
炸弹人
超时空要塞精选合集
超时空要塞 TV 版主题歌
超时空要塞 PLUS 原声歌集Ⅰ
超时空要塞 PLUS 原声歌集Ⅱ
超时空要塞 7 演唱会
超级机器人大战歌集
超级机器人大战 F 完结篇音乐
樱花大战 Ⅰ歌谣集
樱花大战 Ⅱ歌谣集
新世纪 EVA～真心为你
新世纪 EVA～REFRAIN
新世纪 EVA～DEATH
新世纪 EVA～交响乐
新世纪 EVANGELION
勇者斗恶龙Ⅴ交响乐
勇者斗恶龙Ⅵ交响乐
最终幻想Ⅶ音乐集
高达主题歌系列合集
橙路钢琴曲
橙路主题歌集
篮球飞人主题歌集
宫崎骏作品音乐精选
电影少女原声集
心跳回忆～藤崎诗织

日本卡通主题歌集
魔法骑士主题歌集
天空战记主题歌集
罗德岛精选音乐合集
魔法公主电影原声集
浪客剑心主题歌集
同一屋檐下
同一屋檐下Ⅱ
悠长假期
东京爱情故事
沉睡森林
恋爱世纪
新恋爱世纪
神啊，请多给我一点时间
失乐园
东大物语
爱情白皮书
GTO
金田一少年
理想之结婚
一吻定情
沙滩小子
星之金币Ⅰ
星之金币Ⅱ
协奏曲
跟我说爱我
料理天王
圣者之行进

所有光盘统一标价为 15 元／张

另：超任带节目一级软盘每张 2 元，30 张起邮，邮费 15 元。

游戏机配件类	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费
	PS 记忆卡全 IC	25、35、60、80（组）	8 元	SS 手柄（原）透明	90 元	8 元	PS 格斗记忆手柄	70 元	8 元	PS 制转	38 元	8 元
		80、140（原）		SS 3D 手柄（原）	125 元	8 元	PS 格斗手柄	35 元	8 元	PS、SS、N64、DC 通用制转	135 元	8 元
	厚对厚对打线	15 元	8 元	SS 记忆手柄	100 元	8 元	PS 大摇杆（原）	135 元	8 元	方向盘 PS、SS、N64	250 元	20 元
	厚对薄，薄对薄	20 元	8 元	SS 记忆卡（原）	155 元	8 元	SS、PS 双用振动枪	60 元	8 元	方向盘（振）PS、SS、N64	330 元	20 元
	放大镜（薄）（厚）	20 元	8 元	SS 四合 1 卡	125 元	8 元	PS（铁手）振动脚踏板（枪	80 元	8 元	PS 鼠标	45 元	8 元
	GB 摇杆（薄）（厚）	15 元	8 元	PS 振动手柄（原）	125 元	10 元	PS 枪（南梦宫原装）	230 元	10 元	PS 分插	120 元	15 元
	GB 电源（薄）（厚）	15 元	8 元	PS 普通手柄（原）	60 元	8 元	好日格斗手柄	25 元	8 元	PS 组装手柄（振动）	85 元	8 元
	SS 飞行大摇杆（原）	155 元	5 元	PS、SS 双用大摇杆（原）	125 元	10 元	PS 组装手柄	13 元	8 元	PS 记忆卡 30 区	45 元	8 元
	SS 加速卡（原）	130 元	8 元	PS 格斗振动手柄	100 元	8 元	PS 中文金手指	38 元	8 元	PS 记忆卡 120 区	65 元	8 元
	SS 加速卡（组）	45 元	8 元	PS、SS 金手指大全（32 开）	50 元	免邮费	DC 记忆卡	248 元	10 元	DC 振动器	248 元	10 元
	DC 原装手柄	248 元	10 元	PS 制转	38 元	8 元	PS 原装振动手柄	130 元	8 元	PS 中文金手指卡	37 元	8 元

邮购地址：北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号

电话：010－63153732　联系人：杨诺宾　邮编：100050

乘车路线：6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路 25 路虎坊桥站下车











VANDAL HEARTS® II
ヴァンダルハーツ

旺达尔之心 II

机种:PS　类型:S·RPG　厂商:KONAMI　发售日:7月15日

关于"旺达尔之心"的历史故事

曾经愚昧的人类从神之庭盗走了"生命树之手中",并用其力量筑成了享乐的集团。对此忧心的神通过大灾难将邪恶的人一扫而光,但同时又命令圣者尼尔万斯拯救正直的人。尼尔万斯把人们引导至清净之地,在平定了周边的诸部落之后形成了"神圣尼尔瓦德亚教国"。此后的世界持续了短期的和平,但圣历300年后,异教徒的攻击和破戒僧的增加,使教国失去了权威。圣历425年,地域斗争扩大,爆发了称为"分断战争"的大战。最后战争结束,教国解体,分裂为教皇国尼尔万德亚、那特拉王国、威南赛共和国以及索拉·阿尔格欧二重帝国4部分。

模拟RPG名作回归

因拥有众多支持者而闻名的RPG名作"旺达尔之心"的续篇将于今夏在PS上出现。题目为"VANDALHEARTS II～天上之门～"。在"II"中加入了新战斗系统和大量的插图。不论玩者玩过前作与否,皆可安心一试。

在PS机能已趋于成熟的今天,KONAMI公司将这一名作做了进一步的强化,相信其水准一定极高,使今年不能错过的佳作。

本作的魅力就在于丰富的战略性



非常纯正的SRPG







编织历史的盗贼之男和领主的女儿



盗贼团"红之狼"的首领,擅用剑,用机械十分精通。

在命运的捉弄下,人们在必死之时却又活了下来。本游戏的两个主人公——尤西亚和阿代尔为了抵抗命运,创造自己的未来而走上了自己相信的道路。虽然这两人彼此相爱,但尤西亚因两人间的身份之差而烦恼,同时阿代尔因尤西亚不明确的态度而着急,两人之间总会吵架。在这种关系中,战斗中的两个人将会如何成长呢?



波拉达村领主的女儿,性格十分好强,与约修亚相爱。

与命运抗争的两个年轻人的故事!



女警·快车·逮捕

机种:PS　类型:AVG　厂商:先锋 LDC　发售日:99 年秋

这是根据藤岛康介的同名人气漫画所改编的游戏，原作中的著名角色都会登场，大家将可再次领略小早川美幸和迁本夏实这两位可爱的女警的风采。

游戏中对墨东警署以及各种街市、建筑等都会有细致的描绘，其真实的气氛十分出色。

墨东署中新刑事 有栖川亮介出场

GAME 版“女警·快车·逮捕”的内容是与夏实和美幸两位女警一同解决种种事件。玩者扮演的是转职到墨东署的警员，此后将与女警们一起完成各种任务。

游戏中主人公的管辖地区是一个稳定的街区，但这里有时也会发生恶性事件。在与夏实等人合力解决事件的过程中，玩者将可体会到原作世界特有的感觉。

以原作为基础的原创故事展开了！



▲游戏以章为单位，情节十分紧凑，而且充满了乐趣。

第1章大意

从营事本厅转职到墨东署的交通科的有栖川亮介，虽然过着朴素的生活，但却感到满足。某日发生了银行遭抢劫紧急事件。握有人质的犯人的暴行以及来自本厅的压力等等，严峻的问题相继出现。在墨东署的亮介决定单独对付犯人，他到底能否捉住敌人呢？事件中引发的人物间的联系又会怎样呢!？


▶原作中十分引人注目的美幸与中屿的关系此次将会怎样呢？


美幸与中屿恋情的发展……

GAME 版中的新人物出场

有栖川亮介 NEW

以优异成绩进入警察厅的年轻优秀警官，但由于讨厌周围同事间的态度而请求降级成为普通刑事，他是游戏的主人公，有着自己坚定的信念，是个热血男儿。



有栖川ちはる NEW

与亮介一起生活的妹妹，性格开朗且料理技术很不错，担心哥哥而访问墨东署期间在署内打工，现在为实现成为护士的理想而在护校学习。


▲正在等候亮介的归来，真是一个好女孩呀！

▶作为新登场的人物，她使得整个故事变得更为有趣了。



早川美幸

与夏实组成搭挡守卫管区安全的女警官，平时很稳重，但生气时很可怕，擅长机械方面的问题。



迁本夏实

健康活泼的女警，喜欢摩托车，对任何车辆都感兴趣，但不善机械，也有毛手毛脚的缺点。

中山岛剑

白队的警官，与美幸是好友，但总在谈话时吵架。

二阶堂赖子

喜欢乱传话的女孩，虽非出于恶意，但却总招来麻烦。



葵双叶

墨东署中的美男子警官，虽是男性，但心却是女性的，将来的梦想是嫁人!?



课长

头脑清晰且冷静沉着，是夏实等的上司，在游戏中十分重要。

又一部人气漫画被改编为了游戏！

与夏实和美幸一同生活的每一天

玩者要以一天为单位渡过由章节构成的剧情。首先是早晨在墨东署诸人齐聚的MEETING MODE，在此以与众人的交谈为中心可得到各种情报；中午变为巡逻模式，需要在管辖区内巡逻，并解决发生的事件提升治安度；遇到疑难事件时，用与夏实等自由对话的BRIEFING MODE可完成搜查的需要，随着捕捉犯人或犯人逃走的变化，之后的剧情也会有所改变。



▶众人似乎感觉到将有大事发生。



◀德野登场了，他能将事件解决吗？



▲打开门后，意外地见到了夏实睡姿，样子真是十分可爱。

MEETING MODE

在同时与众人交谈时，选择注目的人物进行交谈的模式，会谈中往往有事件的关键，听漏了事件就难以解决了。





▲◀画面中的男子究竟有何来历呢？



▲为了保卫街市的安全，主人公会遇到各种各样的挑战。

巡逻模式

与夏实和美幸一同在墨东署管辖下的地区巡逻的模式。选择不同的场地会发生不同事件，这对以后的情节有所影响。



▶要开始在街中巡视了，角色可以在管区内自由移动。

▶解决事件之后，画面上方的槽会所变化。

▲◀如果街区的治安度较低，那就有可能发生恶性犯罪事件。



BRIEFING MODE

在此模式中可一边自由移动视角，一边与夏实等商讨事件。与谁交谈也许会在不同的画面处造成影响，所以要按照时机切换视角。



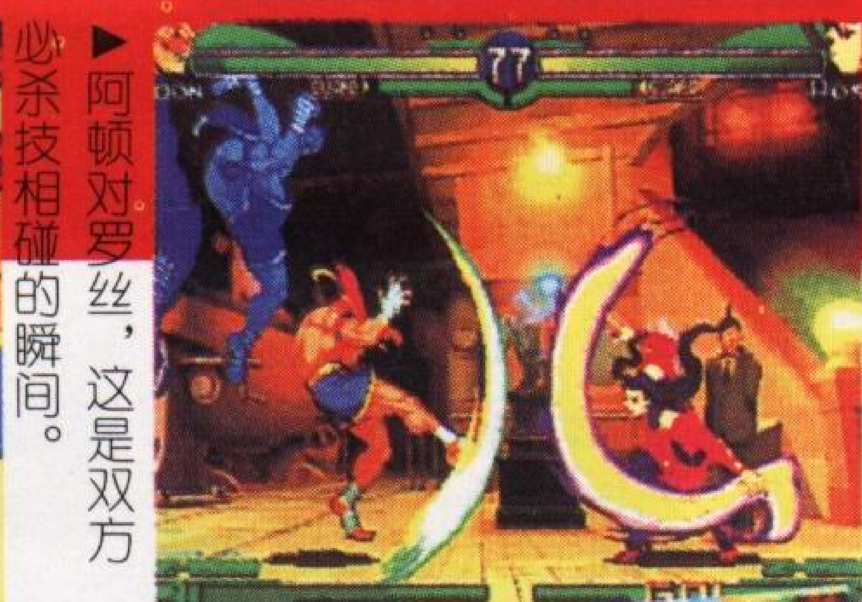


街头霸王 ZERO3

机种:DC 类型:对战 ACT 厂商:CAPCOM 发售日:99 年 7 月



▲这是女性角色的对决，到底谁会获胜呢?



▶阿顿对罗丝，这是双方必杀技相碰的瞬间。



▲比二对一，不过肯丝毫没有退缩。



◀老朋友之间的比拼，原创必杀技造成连击。



▶纳什与右烈猛攻维加，请看军人的愤怒!



◀段森与PS同时飞龙的烈火脚击中!

空前华丽的大乱斗!

◀右烈远攻，而桑吉尔夫则近身强袭。



一往无前的攻击!

▶混乱之极的战斗，敌我双方难分难解!

Dreamcnst 版新要素

Dreamcnst 版的“街头霸王 ZERO3”是在完全移植街机版的基础上，又加入了 DC 特有的通信机能，因此，本作将是具有不同于 PS 版的乐趣的杰出游戏，是玩家不可错过的佳作!

本作的模式共有 11 种之多，除 PS 版已经有的“街机模式”、“VS 模式”、“练习模式”、“世界模式”、“组队战斗模式”、“生存模式”、“剧情模式”、及“对 BOSS 模式(FINAL FIGHT)模式”这八种之外，又加上了利用 DC 通信机能的“网络模式”、可三人同时进行的“VS 剧情模式”以及可察看各模式自己等级的“记分等级模式”，这三种新模式可以说为游戏又增添了全新的魅力。

充分利用 Dreamcnst 的通信机能

既然是 Dreamcnst 版，那么自然厂方会充分利用主机的所有机能，“网络模式”便是为此而设计的。所谓的网络模式，包括有“最强流通场”、“记分等级”和“揭禾板”三个部分，此外还可进入特设的“ZERO3”的 Home Page。

最强流道场

在此可以使用各位玩者在“世界模式”中所培养起来的“已方原创角色”，并进行段值的认定。你可以从“ZERO3”特设的网址下截有段位的角色，然后与其进行比试。这样，你不仅也可获得相应的段值认定，同时还能获得新的“LSMD”系统。

记分等级

这是表示各种模式中得分最高的角色的模式，你可将自己的得分成绩公布出去。

揭示板

在此你可利用网络的揭示板，十分便利地与其他游戏同去进行心得交流。

SS版作品的开发中!!

街头霸王 ZERO3

机种:SS　类型:对战ACT　厂商:CAPCOM　发售日:99年夏

土星(SS)收"街头霸王ZERO3"是利用4M扩张RAM卡的作品，其LORD时间比PS版要快许多，这样就不会破坏游戏特有的畅快感觉。除此之外，SS版同PC版一样可以使用PS版中的隐藏人物。



▼隆的原创必杀技发动了，好威猛！



▼因像的对决开始了！



▲古烈的超必杀技，强力的一击！

对应4M扩张RAM卡!





◀完全再现了PS版中引人入胜的要素。

的全面验证!

街机版完全移植PLUS

DC版一开始便可以使用PS版中的隐藏人物，总共可有35名角色供玩者选择。此外，PS版中必须满足特定的条件后才可进入的"本气模式"、"最强模式"及"传统模式"等，此次进行选择。最令人注目的是剧情部分战斗时特定人物才可进行的二对一形式，此次在DC版中变更为可注意进行组合。这样一来，许多梦幻般的组合可在此一一实现了。



角色共有35人!



◀这样的奇特场面真的是见所未见呀!

世界模式也大幅度 POWER UP 了!

在世界各国展开旅行，以培育自己的原创角色的世界模式此次也有了部分调整，其趣味性和耐玩性都比过去的PS版有所提升。如，在DC版中加入大量新的特殊能力，这样便使可令某一角色同时具有多种"ISM"系统专有的本领，你的原创角色由此也变得更加强大，而且是无限强!

▼SET UP画面，各种能力一目了然，装备十分方便!



▲这是世界地图画面，将要与什么样的对手相遇呢?



◀樱花、神乐及春丽这是大女性高手相会了。



▲柯迪VS春丽，两人谁更强呢?



▶奇特的场面，其威力也相当惊人呀!



▶本田VS春丽，看来春丽占有绝对优势。



▲萨加特和阿顿这对师徒联手来对付隆了。



◀春丽主场做战，看我的中国功夫吧!

这样的战斗真有趣!

▶在樱花面前，自然要好好表现一番了!





我们为爱而拼搏!

◀这是"爱与友情的合体坡"吗?萨加特真倒霉!

クロダイの
若魚を 釣りあげた。

海のぬし釣り
—宝島に向かって—

钓鱼

机种:PS　类型:RPG　厂商:VICTOR　发售日:7月上旬

今年系列最新作出场!

同时玩钓鱼和RPG的"钓鱼"系列作品不久就要出现了，游戏的目的是在可实现愿望的"海钓"中钓到需要的鱼。

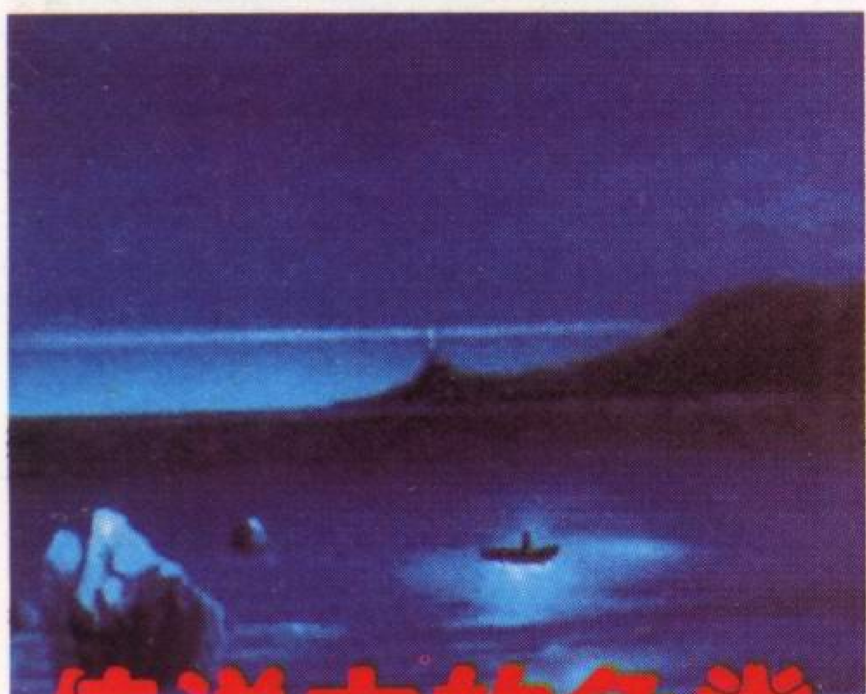
把钓到的鱼卖成钱，再买来新的鱼竿和装备，然后可以去继续钓别的猎物。游戏的基本过程并不复杂，本作中的故事被分为两大部分，在前半部中，主人公"光一"为了治妹妹的病而去寻找传说中的"鱼"；而在之后的故事中，还将准备有让人十分意外的故事……

舞台十分广阔，
冒险充满乐趣。



▲游戏中共有七个舞台，不同的地方可以钓到不同的鱼。





传说中的鱼类



◀这是传说中的鱼类生活的地方，主人公能否钓到它们呢？



这是……

本回的内容

前半部主人公"光一"为了治妹妹的病而去旅行，他相信传说中的鱼"海のぬし"可实现任何愿望。他在未知的土地上冒险，终于到达了"ぬし"的所在地。光一乘上不可思议的幽灵般前往南海中的"宝岛"，某天早晨，作为后半部主人公的"幸子"梦见哥哥光一在巨浪中挣扎后醒了过来，想到哥哥为治好自己的病而去寻找"ぬし"，结果却去向不明，幸子十分不安。因为这个不吉利的梦，幸子撑起衰弱的身体去寻找哥哥……



▲为了寻求传说中的鱼，主人公在夜色中出海了。





▲太阳升起来了，新的一天即将开始。





◀因为不吉的梦境，幸子决定去寻找哥哥。

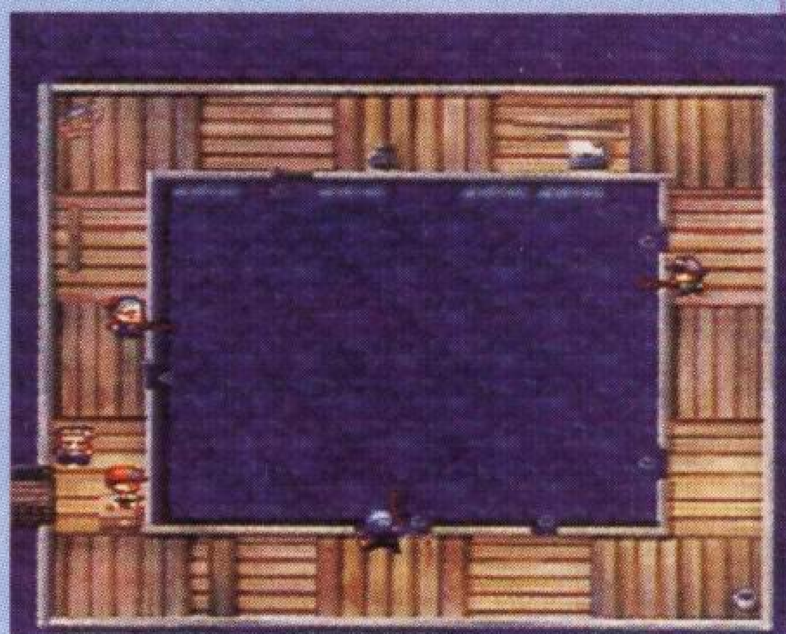
追加了的新系统

不仅有着新颖且感人的剧情，本作中还有许多新添加的系统，特别是为初玩者准备的系统有很多。针对那些不习惯钓鱼的人，游戏准备了多种鱼饵和设备。

本作可以从各地的“钓师”处得到各种建议，此外还有许多让人吃惊的新要素。

初玩者的练习

初次钓鱼的人先应练习，养殖的鱼相当易钓。虽然钓到的鱼也可卖，但只有天然鱼的半价。



◀通过练习可以帮助玩者充分熟悉游戏的玩法。

钓鱼记录

“钓帐”是可详细见到钓到鱼的数据的模式。在本作中出场的鱼有100多种，在哪能钓到什么可一目了然。游戏最终的“ぬし”也在帐中。



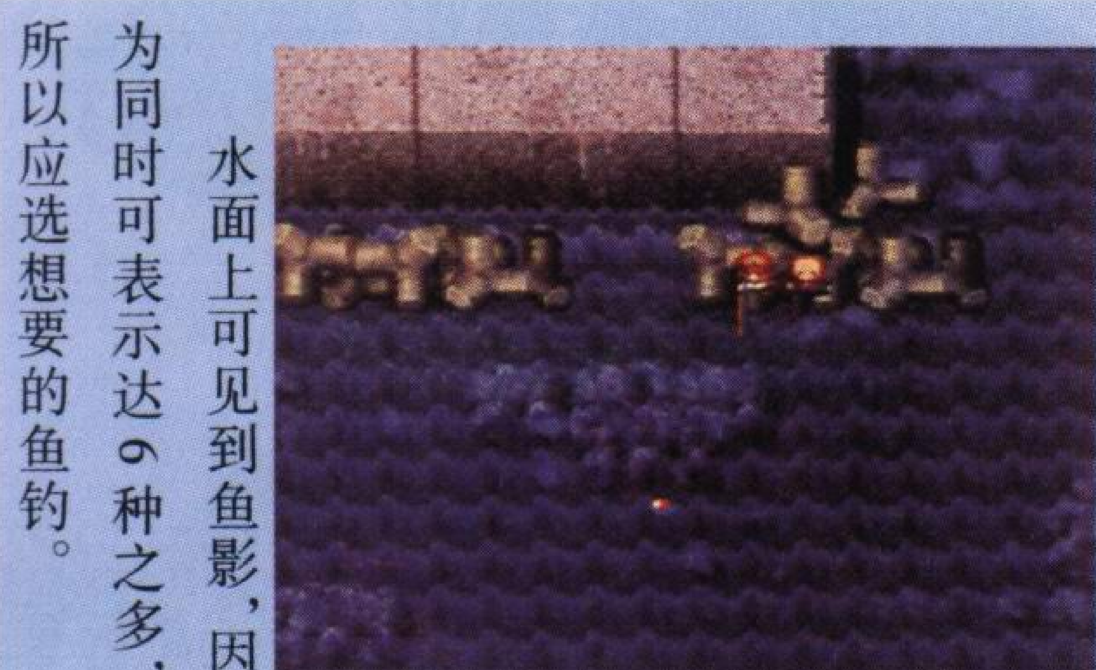
クロダイ

釣果 1尾
最長 24cm
釣率 100%

生活:幼魚は釣り上げたとたん糞をするので「ババタレ」と呼んだりする。雄から雌へ性転換をする悪食でなんでも食べる。
利用:造り・塩焼き

◀因为钓到的鱼有不同的种类和质量，所以玩者在此可以回顾自己的成绩。

见鱼影知种类



水面上可见到鱼影，因为同时可表示达6种之多，所以应选想要的鱼钓。

隐藏模式

满足某条件后，就可以使钓具店了，在宝岛之外的舞台中，可任意钓鱼。



第一个舞台“防波堤”

以光一为主人公的前半部分由7关组成，最开始的地点是防坡堤。

在此处，玩者与什么人交谈将会使剧情产生4个分歧。除了钓“ぬし”之外还有救妹妹的方法，这些方法究竟该从何处获得呢？



究竟要与谁对话呢？

◀▼在此处和男子对话，将可以得到治疗疾病的药物。



◀▼得到了新的道具，下面玩将可以前往其它的场所。





▲有四个分歧事件，但最后的目标都是获得大会优胜，赢取奖金为妹妹治病。

狡猾的鱼类！



船頭：この船は台座までしか出られないんだ。

◀玩者可以从此处的码头乘船出海。

战斗部分仍存在

与各种动物的战斗也是本系列的特征，本作中关系好的动物会在与别的动物的战斗中前来帮忙。



◀千万不要在战斗中失败呀，否则是无法实现目标。



战斗时也充满了各种各样的乐趣。



努力钓上需要的鱼吧！

在故事还隐藏着众多的迷团!





众多美少女
角色将登场!

世界梦纪行

机种:PS　类型:AVG　厂商:TYO　发售日:99 年夏

扮演导游来游历世界的恋爱游戏!





北京玮琦游戏

特大喜讯

所有商品价格下降 GB 卡免收邮费

AG 系列 GB 精选合卡

编号	所含游戏名称	价格
AG501	96 格斗王、幽游白书、魁武男孩、成龙功夫、绝对无敌	40 元
AG502	恶魔城Ⅲ、黑船党之谜、三国志(中文)、创世纪外传、沙特传说	40 元
AG503	街霸Ⅱ、七龙珠、中国功夫、恶魔城、SD 战国传	40 元
AG504	98 FIFA 足球、热血高校、热血硬派、冒险岛Ⅱ、街头赛车	40 元
AG505	98 FIFA 足球、忍者龟Ⅲ、魂斗罗Ⅳ、疯狂硬派Ⅱ、鬼马小精灵	40 元
AG506	98 FIFA 足球、克里兄弟、天使老人、小叮当、蓝精灵	40 元
AG601	四驱车Ⅱ、疯狂赛车、街头赛车、越野电单车、坦克大战、快打电单车	40 元
AG603	蜡笔小新、忍者龟Ⅳ、小叮当Ⅱ、对战轰炸超人、冒险岛、米老鼠	40 元
AG701	玛莉Ⅵ　坏玛莉奥、玛莉Ⅳ、玛莉医生、水管玛莉、玛莉网球、撞码玛莉	40 元
AG702	98 FIFA 足球、灌篮高手、足球狂、棒球、高尔夫、网球、保龄球	40 元
AG801	三国英杰传(中文)、三国志(中文)、口袋妖怪Ⅱ、恐龙蛋、太空战士、信长野望、骑士物语	90 元
AG802	玛莉Ⅵ、迷你四驱车Ⅱ、三国志(中文)、女神转生、太空战士、信长野望、大战略、隐忍者	90 元
AG803	96 格斗王、虎鸽、忍者龙剑传、玛莉、碎石战士、南北拳、坦克、俄罗斯方块	40 元
AG805	96 格斗王、热血高校、热血硬派、热血足球、网球、花式撞球、玛莉医生、扫海艇	40 元
AG1002	口袋妖怪　恐龙蛋、疯狂赛车、名侦探柯南、太空战士Ⅶ、信长野望、鬼马小精灵、米老鼠、玛莉医生、五子棋	105 元
AG1004	吞食天地Ⅲ(中文)、四驱车Ⅱ、三国志(中文)、女神转生外传、隐忍传说、太空战士、虎鸽Ⅱ、超级玛莉、玛莉医生、滚方块	75 元
AG1007	吞食天地Ⅲ(中文)、96 格斗王、鬼太郎、新大富翁、疯狂赛车、创世纪外传、四川美麻将、玛莉医生、滚动方块、米老鼠 V	105 元
AG1101	太空战士Ⅳ(中文)、吞食天地(中文)、三国志(中文)、名侦探柯南Ⅱ、大战略、第 2 次机器人大战、信长野望、鬼神降临	130 元
AG806	街霸Ⅱ、魂斗罗Ⅵ、泡泡龙、小叮当Ⅱ、智慧方块、超级坦克、役满、仓库番Ⅱ	40 元
AG808	吞食天地Ⅳ(中文)、鸡蛋仔俱乐部Ⅱ、疯狂赛车、黑船党之谜、信长野望、第一次机器人大 战、大战略、勇者历险	110 元
AG809	96 格斗王、蓝精灵Ⅱ、忍者龟Ⅳ、恶魔城传说、食鬼、乱马 1/2、苹果棋、炸弹杰克	42 元
AG811	侏罗纪公园Ⅱ(中文)、98 FIFA 足球、音速小子 V、卡拉宙村、疯狂泰山Ⅱ、克星兄弟、爆破俄罗斯、蓝精灵Ⅱ	100 元
AG812	饿狼传说Ⅲ、魂斗罗Ⅱ、飞龙拳外传、魁男垫、玛莉Ⅳ、格斗三人组、凤凰岛决战、玛莉兄弟	40 元
AG815	天外魔境Ⅱ、超魔神英雄传说、名侦探柯南Ⅱ、三国志(中文)、太空战士、创世纪外传、骑士物语、信长野望	85 元
AG901	96 格斗王、洛克人 1、2、3、4、5 代、玛莉Ⅳ、玛莉兄弟、水管玛莉、玛莉医生	45 元
AG902	超魔神英雄传说、恶魔城Ⅲ、大战略Ⅱ、创世纪外传、勇者历险、魔神英雄、恶魔城Ⅱ、大战略Ⅲ、创世纪英雄	45 元
AG904	黑船党之谜、小叮当赛车Ⅱ、信长野望、第 2 次机器人大战、鬼神降临、樱桃小丸子、大盗伍佑卫门等	60 元
AG1001	三国英杰传(中文)、96 格斗王、鬼太郎、大富翁、疯狂赛车、创世纪外传、役满、玛莉医生、滚动方块、米老鼠	80 元

精选彩色 GB 合卡(彩机、黑白机通用)

25 合 1 彩卡	坏玛莉Ⅱ,勇者斗恶龙,俄罗斯方块,麻将,挖金,四川海里,打砖块,世界保龄球,太空侵略者,矿王,网球,扑克,水管工人,仓库番Ⅱ,平安京怪兽,上海,机车,空手道,企鹅,除虫等	105 元
13 合 1 彩卡	麻雀勇者战记,太空战士四(中文),罗德岛骑士传,陆海空大战略,新轰炸超人,超级大金刚,98 极速快感,青蛙王子,口袋彩色龙,俄罗斯方块,保龄球等	105 元
15 合 1	幽游白书Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ,洛克人Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ,玛莉兄弟,役满,玛莉医生,撞砖,方块,越野,流动方块,上海麻将等	40 元
19 合 1	侍魂Ⅲ,97FIFA 足球,F-15 战机,世界杯,饿狼Ⅲ,玛莉役满,撞砖等	40 元
18 合 1	侍魂Ⅲ,玛莉Ⅳ,隐忍 5,第一次,玛莉兄弟,超斗士,役满,撞砖,方块	40 元
10 合 1E	口袋红,月影村,第二次,洛克人 5,96 格斗圣剑传说,太空Ⅲ,萨尔达王国(中文),魔法骑士 2 代等	105 元
14 合 1A	大金钢 2,第二次机器人大战,金货玛莉 2,玛莉 J,J 联盟,三国(中文),圣剑传说,隐忍,吞食天地,魔法阵,女神转生Ⅱ等	105 元
14 合 1B	第二次中文,吞食天地Ⅲ(中文),口袋青,新轰炸超人,口袋情人 2 代,超级大事件,打蟑螂,机器人大战外传,迷你四驱车,金太郎传说,除虫大战,迷你猪,打地鼠	105 元
20 合 1 球	亚特兰大,96 格斗,97FIFA,96NBA,蓝球飞人Ⅱ,世界杯,十一项运动,高尔夫,弹平球,冰上曲棍球,机车大赛 ,明星摔角,花式台球,棒球,乒乓球,排球,迷你高尔夫球,个人网球公开赛 ,橄榄球等	90 元
43 合 1 彩卡	天狗党出击(大盗伍Ⅲ),骑士传,98 格斗学院,玛莉兄弟,66 弹子台,割线,恶魔城,新食鬼,无赖战士,新罗门俱乐部,小精灵,超级坦克,精等	105 元
26 合 1 彩卡	玛莉Ⅱ,玛莉大合集,丛林勇士俄罗斯方块,挖金,四川省,打砖块,玛莉医生,保龄球,矿王,网球,扑克,水管工人,仓库番,上海,平安夜,怪兽,机车大赛,炸弹杰克,企鹅,坦克,打地鼠	105 元
16 合 1	96 格斗,95 格斗,饿狼,快打旋风等	48 元
22 合 1	96 格斗,95 格斗,98 世界杯足球,N64 玛莉,小精灵,智商 18,逃狱金钢,坦克,智慧方块	48 元
24 合 1	96 格斗,快打旋风,音速 5,蜡笔 6,小叮当 2,雪人兄弟,米奇老鼠,麻将,智慧方块,俄罗斯方块等	48 元
30 合 1	饿狼(特别版),音速 5,快打旋风,恶魔块 2 代,洛克人 3,90 坦克,太空侵略者,方块,保龄球,杰克炸弹人,矿王,俄罗斯方块,役满,新食鬼,妖精物语等	48 元
32 合 1A(彩卡)	96 格斗,双截龙 2,天使之翼,小叮当 2,音速 5,冒险岛 3,打地鼠,蓝色精灵,魂斗罗 6,企鹅,仓库番 2,平安夜怪兽,网球,玛莉医生,扑克等	48 元
32 合 1B(彩卡)	96 格斗,热血进行曲,热血新世界,热血排球,热血硬派,热血小子,热血快杰,役满,俄罗斯方块,玛莉医生,打砖块,平安夜怪兽,企鹅,打击方块等	48 元
JPS-012	口袋怪物(红、绿、蓝、黄),口袋大富翁,口袋情人,口袋收藏品,口袋英雄骑士传,口袋勇者斗恶龙,太空战士 4,第四次机械人大战(中),侏罗纪(中),天外魔境Ⅱ(彩卡)	185 元
19VT8003	太空战士四(中),黄口袋,首都高赛车,超级玛莉兄弟,玛莉医生,俄罗斯方块,太空战士Ⅲ(彩卡)	85 元
JK-021	超级装甲骑兵,口袋绿,风来西林,宠物,洛克人,95 格斗,三国中文,太空战士,四驱	30 元
10 合 1E	口袋妖怪,风来西林,第一次机器人大战,洛克人 V,魔法骑士,96 格斗 5,圣剑传说,太空战士Ⅲ,赛尔达传说,三国志(中文)	105 元
10 合 1F	96 格斗王,口袋怪物(青),风来西林,口袋炸弹人Ⅳ,勇者历险,机器人大战,赛尔达传说,圣剑传说,大金钢Ⅲ,隐忍传说	115 元
10 合 1G	96 格斗王,大贝兽物语,怪兽况走,月球大战争,中文场物语,头文字 D 外传,陆海空大战略,口袋收藏品,98 海战复活记	115 元
8 合 1A	热血足球,热血高校,热血快打,热血方块,热血保龄球,热血四驱车,热血网球	40 元
10 合 1A	侍魂Ⅲ,96 格斗王,饿狼传说,快打旋风,英雄榜Ⅱ,幽游白书Ⅳ,忍者龟Ⅲ,蜡笔小新Ⅳ,音速小子 V,美少女战士 R	105 元
14VT205	RB 饿狼,吞食天地,小叮当赛车,音速 v,蜡笔小新Ⅳ,俄罗斯空手道,坦克,阿弥陀,仔熊物语,矿王,米老鼠热恋四驱车	60 元
LY9907	第二次机器人大战(中文),吞食天地(中文),三国志(中文),太空战士,沙特传说,创世纪外传,鬼神降临	80 元
15DB995	98 世界杯,98FIFA,虎鸽Ⅱ,大怪兽,音速小子 V,猫捉老鼠,兔宝宝	60 元
11DB996	RB 饿狼,96 格斗王,吞食天地(中文),三国志(中文),超级玛莉	70 元
LY9908	三国英杰(中文),第二次机器人大战,大战略,吞食天地,兵峰,SD 铁球热血	80 元
20 合 1	洛克人 1,洛克人 2,洛克人 3,洛克人 4,洛克人 5,泡泡龙 3,役满,玛莉医生,智慧方块等	48 元
26 合 1	96 格斗王,侏罗纪Ⅲ,激龟 3,超级玛莉兄弟 4,彩虹岛,双截龙Ⅲ,兔宝宝,菲力猫,玛莉医生,太空人侵者,越野机车赛,智慧方块等	48 元
25 合 1	96 格斗,95 格斗,饿狼,音速 5,超级玛莉兄弟,打击方块,南北拳,俄罗斯方块,网球,90 坦克,玛莉医生,玛莉女孩等	48 元
120 合 1	饿狼,96 格斗,侏罗纪 2 代,NBA 蓝球,汤尼兔宝宝,世界杯,双截龙Ⅲ,智慧方块,打砖块,仓库番,坦克,格斗快打,热血足球等	48 元
122H	吞食天地(中文),三国(中文),第二次(中文),98 世界杯,太空战士Ⅲ,大战略,金贷玛莉,信长野望,大金刚Ⅲ,泡泡龙,洛克人,音速鼠	115 元
12E	第四次(中文),口袋(红),魔法阵 2,大战略,第二次机械人,信长野望,太空战士 6,暴龙世界,役满,方块Ⅱ等	75 元
TD-052	口袋黄,猩猩拆楼,首都高赛车,洛克人一二三四五代机器人大代,泡泡龙,仓库番,大小土等	115 元
TD-026	口袋怪兽(金),首都高赛车,彩色炸弹人,坦克大战,打砖,麻雀,网球,太空侵略者,美加超人,运动会等	110 元
智慧Ⅰ代	三国志(中),第二次(中),98 世界杯,太空Ⅲ,大战略,金货玛莉Ⅱ代,信工,大金刚Ⅲ代,泡泡龙Ⅲ代,洛克人Ⅱ代,音速鼠Ⅳ	95 元
智慧Ⅱ代	口袋黄,太空Ⅳ(中),口袋红,吞食(中),三国志(中),96 格斗,天外Ⅲ,黑巴斯,钓鱼王	90 元
6B74A	饿狼传说 RB,96 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,超级蓝球,自由搏击,米老鼠	50 元
9DB08	幽游白书Ⅳ,RB 饿狼,炸弹人Ⅳ,希望之剑,中毒英雄, 法拉力赛车,魔鬼终结者,百胜天龙,帝国反击战	45 元
8A08	真人快打Ⅲ,玩具总动员,索尼克,书本冒险,林宝坚赛车,者龟Ⅲ,达菲鸭,虎鸽	50 元
6A01	97FIFA 足球,狮子王,小木偶,蓝精灵Ⅱ,虎鸽,杀手学党	55 元
9 合 1	太空战士(中),三国志(中),天外魔镜,超魔神,信长野望,大战略Ⅱ,网球,炸弹	80 元
口袋 10 合 1	口袋红绿青,第四次,太空Ⅳ,信长,玛莉医生,坦克	85 元
18 合 1	第二次(中),太空战士 4(中),三国志(中),超级玛莉,明星蓝球扑克,空隧专家,坦克大战,网球,泡泡龙,宝石传说,扑克小子麻雀	90 元
9 合 1	口袋黄,三国志(中),新机器人大战,创世纪外传,天外,明星桌球明星,蓝球,明星网球,明星棋王等	85 元
37 合 1 彩卡	格斗学园,陆海空大战略,玛莉 2,口袋黄,96 格斗,三国中文热血足球,双截龙Ⅲ,幽游白书 4,时空未来篇,洛克人 3,美少女 R,剑勇传说,音速 5,妖精物语,雪人兄弟,平安京怪兽,玛莉医生	175 元
38 合 1 彩卡	陆海空大战略 2,坏玛莉 2,勇者斗恶龙,俄罗斯方块 OK,组合方块,96 格斗,小叮当,蜡笔小新 4,超级玛莉兄弟,鳄鱼先生,妖精物语,恶魔城钻石大盗,汉堡, 大鱼吃惊小鱼,所罗门之谜,麻雀,超级挖金,四川省,打砖块,玛莉医生,保龄球,太空侵略者,矿王,网球等	125 元
DC-066	轰炸超人大冒险,口袋彩包,首都高赛车,98 极速快速,妖精物语,俄罗斯方块,钻石大盗等(全彩卡)	105 元
6474C	RB 饿狼,洛克人 J,冒险岛 3,蜡笔小新,美少女战士,柯拿米蓝球,唐老鸭Ⅱ,小叮当,赛车,四川省,俄罗斯	45 元

北京玮琦游戏

特大喜讯 所有商品价格下降 GB 卡免收邮费

GB 特价合卡　定价 30 元

编号	所含游戏名称
7 合 1	魂斗罗 6、兔宝宝、冒险岛Ⅱ、大坦克、炸弹人、智慧方块、仓库 2
6 合 1	音速 5、热血足球、俄罗斯方块、玛莉医生、解谜小子、南极企鹅
10 合 1	音速 5、N64 玛莉、挖金、玛莉乐园、火战车、音速旋风、南北拳、玛莉天使、俄罗斯方块等
26 合 1	热血高校、蜡笔 4、超级玛莉、泡泡精灵、雷霆战机、保龄球、打砖块、玛莉医生、神奇老鼠等
23 合 1	怪兽超人、魂斗罗、机车大赛、南北拳、太空飞碟、泡泡精灵、杰克炸弹、役满、解谜、智慧方块等
28 合 1	忍者龙剑传、花式台球、超级玛莉兄弟、上海坦克、仓库番、雷霆战机、水管玛莉、玛莉医生、役满、神奇老鼠等
22 合 1	忍者龟Ⅲ、魂斗罗、玛莉兄弟、挖金、俄罗斯方块、太空侵略者、坦克、玛莉医生、打击方块等
25 合 1	小叮当Ⅱ、恶魔城、麻将、挖金、俄罗斯方块、屠龙记、玛莉医生、太空侵略者、雷霆战机、坦克等
25 合 1A	灌篮高手、保龄球、篮球之星　口袋坦克、火箭车、纸牌风云、GB、赛车等
26 合 1A	樱桃小丸子、忍者龟、花式撞球、美少女战士、幽游白书、玛莉、魔法少女、超级雀士
28 合 1A	龙珠 Z、魂斗罗、太空侵略者、矿王　玛莉、力量超人、智慧老人、超级魂斗罗等
30 合 1A	N64 玛莉、机器人大战、勇者斗恶龙、企鹅大战　玛莉、屠龙勇士、新世界、飞行玛莉
33 合 1A	魂斗罗、双截龙Ⅱ、绝对无敌、海战　行动战士、玛莉世界、太空战士、格斗快打、海战

GB 单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
97 格斗王	70 元	四驱车	30 元	疯狂赛车	25 元	李小龙	25 元	七喜小子	25 元	昆虫博士	45 元	美少女战士	25 元
恐龙蛋	25 元	四驱车Ⅱ	30 元	牧场物语	30 元	侍魂Ⅲ	25 元	洛克人Ⅴ	25 元	天外魔境	45 元	上尉密令	25 元
星际战争	30 元	口袋妖怪(红/绿)	30/30 元	风来的西林	30 元	魂斗罗	25 元	X 超人	25 元	汤姆猫	25 元	异形Ⅲ	25 元
96 NBA	25 元	口袋妖怪(青/黄)	30/45 元	海陆空Ⅱ	60 元	NBA 篮球	25 元	玩具总动员	25 元	叮当	25 元	国际象棋	25 元
97 海战	30 元	口袋妖怪(紫)	60 元	太空战士Ⅳ	45 元	F1 赛车	25 元	狮子王	25 元	机械战警	25 元	蝙蝠侠	25 元
宠物蛋	25 元	蜡笔小新	25 元	勇者斗恶龙	55 元	炸弹人	25 元	泡泡龙	25 元	法兰西足球	30 元	未来战士	25 元
三国志(中文)	30 元	汤姆猫	25 元	四驱车Ⅲ	45 元	蚯蚓战士	30 元	怪鸭历险记	25 元	实况棒球	30 元	幽游白书	25 元
96 格斗王	25 元	97 FIFA	25 元	超魔神英雄	30 元	月球大战略	30 元	真实谎言	25 元	钓鱼	25 元	帮尼兔	25 元
花木兰	25 元	98 世界杯	30 元	吞食天地Ⅲ	30 元	怒之要塞	25 元	大盗伍佑卫门	30 元	暗黑封印	30 元	超魔神英雄Ⅱ	40 元
电车	30 元	鬼太郎	30 元	大贝兽物语	30 元	实况足球	30 元	忍者神龟	25 元	街霸Ⅲ	25 元	沙漠风暴	25 元
第 2 次机器人大战	30 元	大战略	25 元	同级生	30 元	忍者龙剑传	25 元	美国赛车	25 元	侏罗纪Ⅲ	25 元	金田一少年	30 元
三国英杰(中文)	30 元	玛莉Ⅵ	25 元	冒险岛	25 元	丛林王子	25 元	大金钢Ⅲ	25 元	兔宝宝	25 元		
饿狼Ⅲ	25 元	名侦探柯楠	25 元	美人鱼	25 元	阿拉丁	25 元	菲乐猫	25 元	世界英雄	25 元		

GB 彩卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
美女与野兽	60 元	游戏王	65 元	卡米罗	60 元	麻雀王	50 元	老鼠王	50 元	荒原大镖客	55 元	罗德岛战记	55 元
虫虫危机	50 元	踢王	55 元	超级玛莉Ⅶ	60 元	怪兽	65 元	大金刚	55 元	魔法气泡	50 元		
星际终结者	50 元	影武忍	65 元	勇者斗恶龙	55 元	天使	60 元	小麻雀王	50 元	恶魔城	60 元		
杰克龙	50 元	钓鱼	55 元	天狗党	60 元	叮当赛车	55 元	洛克人 8 代	50 元	大贝兽Ⅱ代	70 元		
真人快打四代	50 元	未来编	65 元	时空大冒险(RPG)	60 元	格斗天王	50 元	玛莉 6 代	55 元	兔宝宝	50 元		
恐龙猎人	65 元	小黄雀	60 元	大战略	60 元	口袋 6 代	55 元	矿王	55 元	萨尔达传说	55 元		

新卡特别推荐：

心跳回忆 110 元

数码怪兽 75 元

日本动画片

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
动画片		DNA	80	攻克机动队	30	铁甲小龙	15	**音乐 CD**		天空战记主题歌集	15
		电影少女	45	少女革命	45	蜡笔小新	30			蓝球飞人主题歌合集	15
新世纪少年 EVA	185	樱花大战 TV 版	30	万能文化猫娘	45	北斗神拳(剧场版)	30	超时空要塞 7 实况演唱会	15	**日剧**	
新世纪少年 EVA(剧场版)	60	樱花大战之花组专辑	30	天空之城	30	名侦探柯楠(剧场版)	30	超时空要塞 PLUS	15		
高达—新机动战记 W	295	妖子	80	魔法公主	30	转校生	30	超时空要塞 TV 版主题	15	请上帝多给我一点时间	170
高达—新机动武斗传 G	295	X 战记	30	风之谷	30	天空战记	45	超时空要塞精选合集	50	东京大学物语	140
高达 Z	295	卒业·S	60	龙猫	30	新海底军舰	30	新世纪 EVA—真心为你	15	同一屋檐下	170
高达 ZZ	275	孔雀王Ⅱ	45	魔女宅急便	30	金田一少年	30	新世纪 EVA—REFRAIN	15	同一屋檐下Ⅱ	200
高达 V	295	真孔雀王	30	再见萤火虫	30	阿拉蕾	30	新世纪 EVA—DEATH	15	沉睡森林	170
高达 X	295	圣子到	200	梦幻街少女	30	炸弹人	30	新世纪 EVA—交响乐	30	金田一少年	125
高达 F91	30	超兽机神	30	百变狸猫	30	风魔小次郎	45	新世纪 EVA—NGELION	15	失乐园	185
高达—逆袭的夏亚	30	幽游白书 TV 版	410	王文宇宙军	30	强殖装甲	45	樱花大战歌谣全集	15	理想之结婚	140
高达 W—战场之回忆	60	我的爱神	45	宫崎骏作品 MTV	15	电脑刑事 808	45	樱花大战Ⅱ歌谣全集	15	协奏曲	140
高达 W—无尽的华尔兹	30	3×3 只眼	45	口袋妖怪	15	街霸(剧场版)	30	橙路钢琴曲	15	料理千王	125
高达 0079 三步曲	135	魔剑美神	30	怪医秦博士	45	宇宙王子	115	橙路主题歌集	15	悠长假期	170
高达 0079(剧场版)	30	秀逗魔道士	45	新足球小将	80	银河英雄传说 TV 版	930	浪客剑心主题歌集	15	恋爱世纪	170
高达 0080	45	GS 美神	15	城市猎人	90	银河英雄传说(剧场版)	30	魔法公主电影原声集	15	爱情白皮书	155
高达 0083	90	超时空要塞—可曾记起爱	30	拳王 97	30	不可思议的游戏	195	罗德岛战记精选合集	15	GTO	170
高达 0083(剧场版)	30	超时空要塞 TV 版	205	拳王 98	15	亚里安	30	超级机器人大战歌唱集	30	一吻定情	80
高达 MS 08 小队	90	超时空要塞 PLUS	60	天地无用	95	饿狼传说	60	超级机器人大战 F 完结篇音乐集	15	跟我说爱我	170
SD 高达	30	超时空要塞Ⅱ	45	高智能方程式赛车	60	相聚一刻	15	高达主题歌全集	15	东京爱情故事	165
罗德岛战记—英雄骑士传	105	超时空要塞 7	30	星方武侠	95	龙珠 GT	320	太空战士Ⅶ音乐集	60	圣者之行进	170
罗德岛战记(剧场版)	30	超时空要塞 MTV	15	心跳回忆	30	世界末日	30	勇者斗恶龙 V、Ⅵ交响乐	30、30	沙滩小子	170
浪客剑心 TV 版	220	橙路 TV 版	410	心跳回忆 MTV	15	恶沙罗鬼	45	电影少女原声集	15	星之金币	170
浪客剑心(剧场版)	30	橙路(剧场版)	30	恶魔战士	65	青之 6 号	30	1999 日本卡通主机歌集	15	星之金币Ⅱ	180
浪客剑心浪漫潭	115	橙路—想回到那一天	30	魔法骑士	115	3×3 只眼 OVA	60	心跳回忆—藤崎诗织	15	世纪末之诗	170
暗黑破坏神	45	蓝球飞人珍藏版	45	东京巴比伦	15	接出—大学篇	30	宫崎骏作品精选集	15	东京仙履奇缘	165
JOJO 历险记	45	超魔神英雄传说	60	非常偶像 KEY	30	真Ⅲ—万能侠	90	魔法骑士主题歌集	15	恋爱季节	170

以上动画片邮费每套 10 元，两套以上 15 元。本店所售动画片均有精美彩色外包装。

主机、配件

名称	价格
PS 原装 7501 型主机、手柄、电源、AV 线、原版盘	1150 元
Dreamcast 主机，原装手柄、电源、AV 线、原版盘	2300 元

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
				PS 牛角手柄	30 元	PS 飞行摇杆	90 元
				PS 仿原装手柄	15 元	PS、SS 原装街机摇杆	130 元
				PS 原装震动手柄	130 元	GB 对打线	15 元
原装超薄 GB 机	280 元	PS 专用制转	38 元	PS 彩色透明振动手柄	85 元	彩色 GB 放大镜	20 元
原装彩色 GB 机	570 元	PS 中文金手指	35 元	PS 原装光线枪	160 元	GB 电源	10 元
DC 原装记忆卡	240 元	PS 原装记忆卡	85 元	PS、SS 双用振动枪	60 元	彩色 GB 皮套	15 元
DC 原装手柄	240 元	PS 仿原装记忆卡	25 元	PS 鼠标	60 元	彩色 GB 专用书包	50 元
DC S 端子线	50 元	PS 彩色透明记忆卡	30 元	PS 手柄分插器(可玩多人游戏)	120 元	FF8 打火机	50 元
DC RGB 线	50 元	PS 格斗手柄	30 元	PS 全兼容 VCD 卡	250 元	PS 专用 CD 包	25 元

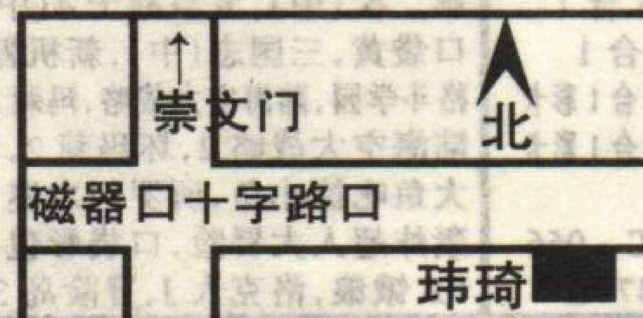
以上次世代主机邮费每台 50 元、GB 机邮费每台 20 元、各种配件每件邮费 8 元。

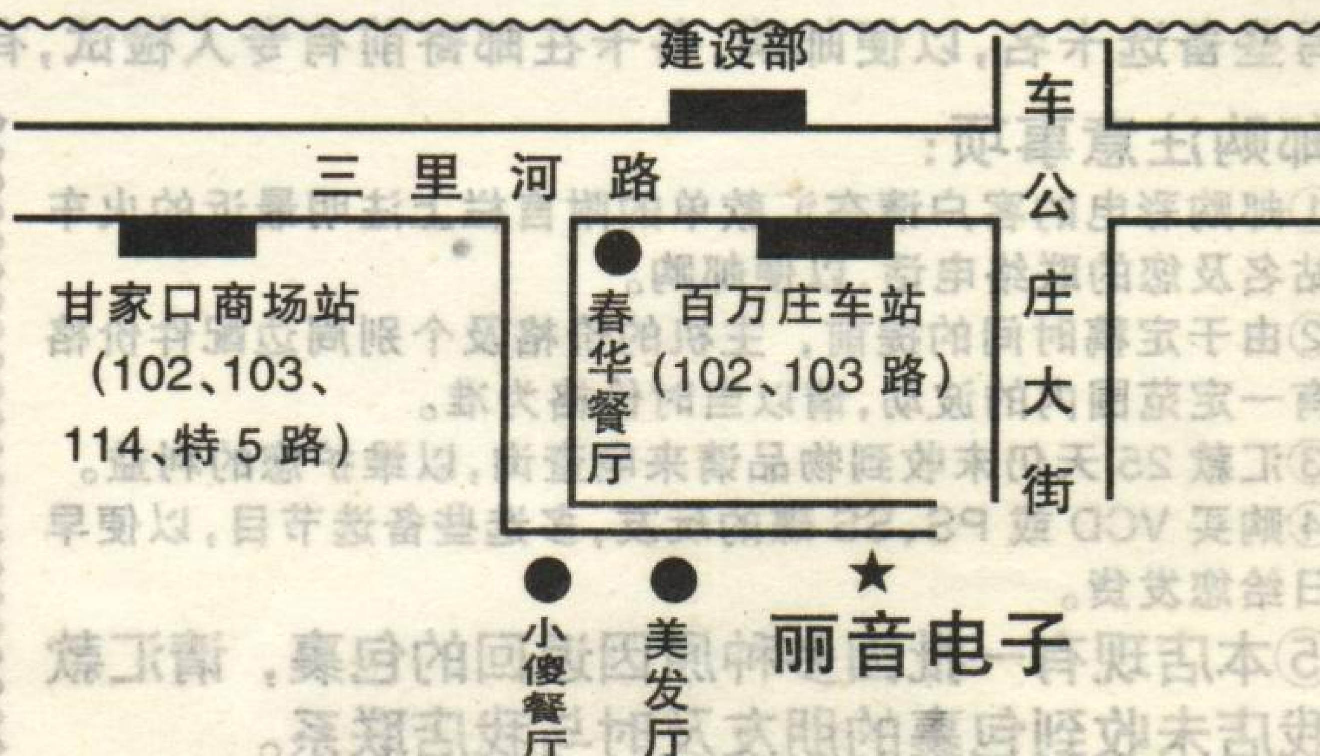
声明：因个别外地玩友在邮购本店商品时所注回邮地址不详，造成本店无法发货，请寄出款一段时间却未收到货的玩友与本店联系。

地址：北京市崇文区广渠门内大街 88 号

电话：(010)67151137　联系人：甘雨　邮编：100062

乘车路线：乘 3 路、8 路、23 路汽车到榄杆市下车向东 300 米路南





建设部
三里河路
车公庄大街
甘家口商场站
(102、103、114、特5路)
春华餐厅
百万庄车站
(102、103路)
小傻餐厅
美发厅
丽音电子

广 告

沈阳小陆游戏机专营店(家用游戏机批发中心)

各款彩电　专业维修　索取目录 3 元/份

★15 寸 NEC 彩监,九成新,高清晰,N－P 双制,可接收电视节目,也可接电脑,有 RGB 及 AV 端子接口,可接各种游戏机售 750 元;不可看电视,售 580 元,邮费:50 元。★全新 5.5 寸 N－P 双制纯平面直角彩监,有 AV 端子接口,适于各种游戏机使用,售 380 元;可看电视售 480 元,邮费:30 元。★二手 5.5 寸液晶 N 制彩监,体积小,画质更清晰,可接各种游戏机,售 420 元,邮费:30 元。★原装二手 N 制电视(日立、夏普、松下)29 寸/25 寸/14 寸售 1250/920/450 元;(东芝、索尼牌)画质更清晰,重低音效果更佳,29 寸/25 寸售 1300/1050 元,邮费:3.5 元/寸。★PS 跳舞地毯(可跳跃出美丽的音乐)售 400 元,PS 震动背心(穿在身上感受全身的震撼),售 200 元,邮费:40 元。精美 FFⅧ打火机售 45 元,钥匙链 10 元/个,各式攻略本(寄生前夜、生化 2、幻想水浒传、深度恐惧等)10 元/本,"生化危机ⅠⅡ精装合订本"45 元/本,"盗墓Ⅲ精装攻略本"40 元/本,"星海传说精装攻略本"40 元/本,邮费:5 元。★**二手原装九成新索尼机全新包装,可正常使用,手柄＋电源＋AV 线,售价 850 元;二手原装 SS 机,售价 650 元,邮费:50 元。**

	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
次世代配件	2M/4M 全对应全 IC 加速卡	40/80	PS 原装时空枪/振动踏板时空枪	160/170	SS、PS、N64 三用普通/播动脚刹方向盘	320/370	世嘉五代双制机 Ⅰ型/Ⅱ型/Ⅲ型	150/135/155
	SS 原装/组装手柄	75/15	PS 原装/仿原装(15 格)记忆卡	60/25	PS 原装背包(黑色)/联机线	45/15	通用双立体声耳机(爱娃)+放大器	80
	SS 全新 JVC/三洋光头	105/120	PS120 格/30 格记忆卡	70/45	万用 AV 彩色打印机/暂停器	350/65	PS 99 新版 16 开金手指书	30
	SS 8M 樱花记忆卡	80	PS 飞行摇杆/PS 四分插	75/130	GB 用充电电池组(普通超薄)	65/60	N64 振动、记忆合卡/专用变压器	110/180
	PS 彩色双振格斗柄	100	SS 金手指/PS 中文金手指(99 新书)	65/65	超任双线变压器/专用制转	30/60	N64 通用金碟 1－6 张(套)	200
	PS 通用长线/全新光头	260/350	SS、PS 街机双人大摇杆(邮费)	195/140	超任金碟 5 张/AV 线	100/15	N64 原装/组装手柄	220/130
	PS 绝招王/HOR1 格斗手柄	70/70	SS 无线/PS 有线大摇杆(单人)	100/120	MD16 位彩掌机＋邮费	560/30	7501 型 PS 主机＋电源＋AV 线＋手柄	1200
	PS 原装/彩色双振手柄	140/90	SS、PS 转/豪华制转	35/45	GB 普通(组)/普通(原)/超薄/彩色	260/295/310/620	PS 铁手枪	75
	PS VCD 电影卡普通/金手指	270/290	SS、PS 双用化解危机振动枪	75	PS 单用/振动脚刹方向盘	270/290	PS 火箭炮摇杆	100

邮费主机类 50 元/件、大件类,如双人摇杆、方向盘、打印机等,40 元/件;普通类:15 元/件;每 100 元加保价费 1 元,邮购请从邮局汇款附言栏注明所购物品。

VCD 银目录

高达 W(1CD)、高达 F91(2CD)、逆袭的夏亚(2CD)、A 子计划(2CD)、98 拳王(1CD)、浪客剑心(2CD)、飞天红猪侠(2CD)、我为猫狂(3CD)、JaJa 马(1CD)、花样少女(1CD)、小倩(2CD)、机动战舰(13CD)、毕业(4CD)、樱Ⅱ&Ⅲ(1CD)、龙猫(2CD)、铁拳(2CD)、浪客剑心(5CD)、梦幻街少女(2CD)、高达 W(8CD)、风之谷(2CD)、圣传(2CD)、魔法少女砂砂美(2CD)、新世纪 E-VA(4CD)、GS 美神(1CD)、世界末日(2CD)、饿沙罗鬼(3CD)、X 战记(2CD)、3×3 只眼(3CD)、青之六号(2CD)、冒险少女(2CD)、王立宇宙军(2CD)、罗德岛(7CD)、电影少女(3CD)、不可思议游戏(2CD)、幽灵公主(2CD)、橙路之春天偶像(8CD)、超时空要塞Ⅲ(3CD)、可曾记起爱(2CD)　五张起邮,银 10 元/每张,金 15 元/张,邮费:15 元/20 片以内。

VCD 金目录

侍魂(1CD)、口袋怪物(1CD)、忍空(1CD)、美味(1CD)、铁拳(1CD)、超魔神英雄传(4CD)、圣斗士星矢(3CD)、新安琪尔(5CD)、宇宙骑士(3CD)、魔法阵都市(1CD)、天空战记(3CD)、王立宇宙军(2CD)、暗黑破坏神(3CD)、龙骑士战士(6CD)、生化危机(1CD)、街霸Ⅴ(5CD)、万能文化猫娘(3CD)、再见萤火虫(2CD)、转校生(2CD)、小倩(2CD)、宫崎骏歌集(1CD)、五星物语(1CD)、浪客剑心(10CD)、、风魔小次郎(3CD)、游人小子(3CD)、魔剑美神(1CD/2CD)、泪眼煞星(6CD)、武神(3CD)、龙猫(2CD)、猫眼(4CD)、天空战记(3CD)、H2(21CD)、不可思议的游戏(10CD/4CD)、高达 0083(2CD)、高 F91(2CD)、SD 高达(1CD)、高达之战场回忆(4CD)、魔法提琴手(2CD)、新世纪 EVA(13CD/4CD/2CD)、无限地带(4CD)、爱的呼唤(2CD)、橙略(2CD/24CD)、圣子到(12CD)、足球风云(1CD)、足球小子(5CD)、DNA²(5CD)、电影少女(3CD)、时空之旅人(2CD)、天空之城(2CD)、禁断之血族(3CD)、魔法公主(2CD)、X 战记(2CD)、樱花Ⅰ~Ⅳ(3CD)、无责任舰长(3CD)3×3 只眼 3CD;千年女皇 2CD;太空八 1CD;我的爱神 3CD;灌蓝高手 51CD;鬼神童子 1CD;龙珠 Z14CD;魔女宅急便 2CD;天地无用 2CD;新天地无用 1CD;吸血姬美夕 2CD;相聚一刻 1CD;97 拳王 2CD;幽游白书 2CD;苍之流星 3CD;机动战士高达 G17CD;高达 Z17CD;高达 ZZ16CD;高达 X 17CD;烈火之焰 2CD;名侦探柯南 2CD;攻克机动队 2CD;攻克机动队之 M－661CD;魔界转生 1CD;风之谷 2CD;冒险少女 2CD;心跳回忆 MTV 1CD;浪客剑心 2CD;高达 0079 8CD;高达 0083 6CD

日剧银碟

同一屋檐下 13CD;世纪末之诗 12CD;星之金货Ⅱ14CD;茶堡四姐弟 11CD;自从遇见你 13CD;猎艳男孩 12CD;最后之恋 12CD;沙滩小子 12CD;一吻定情 12CD;男人三十五 11CD;兄弟 12CD;恋爱季节 11CD;悠长假期 11CD;午夜幽灵 12CD;麻辣老师 12CD;邂逅 12CD;101 次求婚 12CD;高校老师 12CD;新恋爱世纪 11CD;跟我说爱我 12CD;是谁偷走我的心 5CD;十六岁新娘 12CD(金碟);心跳回忆 2CD;东京爱情故事 11CD;单身贵族 12CD;爱情白皮书 11CD 等　　银 10 元/张、金 15/张

CD

新世纪 EVA;机动战士高达全集,机器人大战 F,樱大战歌谣全集;心跳回忆藤崎诗织;日本卡通歌曲全集,美少女战士,浪客剑心,金田一;不可思议的游戏;罗德岛战记;侍魂;天空之城歌集;橙路歌集;乱马 1/2 主题曲;万能文化猫娘主题曲;幽游白书主题曲;超时空要赛歌集;98 卡通精选;灌篮高手 TV 大全;太空Ⅷ歌集 4CD/1CD;罗德岛英雄骑士传 1CD 等。

MD 战略模拟类								
	古代封印　水浒传(中文)	40/42	悟空外传(中文)/三国志 5(中文)	40/40	大战略 2 代(中文)	40	超级大富豪新卡	80
	成吉思汗Ⅱ/杨家将	90/40	诸神遗产(中文)	40	三国志列传＋帝国王朝(中文)	70	悟空外传＋大富翁(中文)	70
	三国演义(中文)	40	吞食天地 3＋梦 2(中文)	75	三国志 5＋封神榜(中文)	70	爆笑三国新卡	85
	太空战士(中文)	40	三国志列传(中文)	40	三国演义＋大战略(中文)	70	噗哟噗哟通 2(新卡)	40
	三国志 4 霸王之国(中文)	65	中国象棋(中文)	35	三国演义＋大战略	70	光之继承者	70
	封神榜(中文)	40	吞食天地 3＋三国 5(中文)	70	三国演义＋悟空大战	28/18	太空战士＋三国 4(中文)	70
	大富翁(中文)	40	梦幻模拟战 2(中文)	40	模拟公园	31	吞食天地 3＋水浒传(中文)	70
	帝国王朝－亚瑟传说(中文)	40	大航海时代 2(中文)	50	三国志列传＋大富翁	70	吞食天地 3(中文)	40

GB 卡		
GBZ03740	格斗学园、陆海空大战略、小叮当 2、时空大冒险未来篇、坏欧莉、口袋黄、格斗 96、三国志、洛克人 3、美少女 R、幽白 4、剑勇传说、妖精物语、双截龙 2	165 元
GBZ01245	勇者斗恶龙、坏莉欧 2、大战略 2、大富翁、英雄骑士传、口袋黄、机器人 4、三国演义英雄传、太空 4、音速、N64 玛莉、泡泡龙	175 元
GBD1045	格斗 96、双截龙 1·2·3、洛克人 1·2·3、魂斗罗 1·2、热血硬派	55 元
GBD1556	格斗天王 96、幽白 1·2·3·4、乱马 1/2、妖精传说、索罗门之谜、扑克大全集、企鹅乐园	50 元
GBD01540	格斗 96、幽白 3、忍者龟 3、魂斗罗、魔鬼终结者、赛车、N64 玛莉、泡泡龙、智慧老鼠、玛莉医生、四驱小子、声速小子	50 元
GBD0637	格斗 95·96、饿狼 3、幽白 4、忍者龟、忍者龙剑传	55 元
GBZ01213	吞食天地(中文)、三国志(中文)、机器人(中文)、98 世界杯、太空战士 3、大战略、金货玛莉	105 元
GBD095	银河之星　100 元　　GBD096　心跳回忆(文艺版、体育版)	105 元
GBD094	大盗伍佑卫门——天狗党之逆袭	75 元
GBD097	音乐 DJ	75 元
GBZ01343	勇者斗恶龙、大富翁、英雄骑士传、太空战士 4、第四次机器人大战、大袋妖怪 1·2·3·4、口袋情人Ⅱ、天外魔境、侏罗纪Ⅲ(中文)	170 元
GBZ02442	萨尔达 DX、罗德岛战记、口袋(黄)、时空大冒险过去篇、陆海空、格斗学园、格斗 96、龙珠 Z、灌篮高手 2、所罗门之迷、魂斗罗等	170 元

我店仍有大量 MD、GB 卡,版面所限,不能一一列举,玩友可参照同期广告最低价邮购,附足邮费 10 元/盘,每增加一盘增加 2 元,多写些备选卡名,以便邮购,各卡在邮寄前有专人检试,有质量保证,也可函索 MD、GB、VCD、次世代等目录,3 元/份。

邮购注意事项:

①邮购彩电的客户请在汇款单的附言栏上注明最近的火车站名及您的联络电话,以便邮购。
②由于定稿时间的提前,主机的价格及个别周边配件价格有一定范围内的波动,请以当时价格为准。
③汇款 25 天仍未收到物品请来电查询,以维护您的利益。
④购买 VCD 或 PS、SS 碟的玩友,多选些备选节目,以便早日给您发货。
⑤本店现有一批因多种原因返回的包裹,请汇款我店未收到包裹的朋友及时与我店联系。

地址(汇款):沈阳市铁西区南八中路 78 号　收款人(联络人):陆红疆
邮政编码:110023　邮购联络人:张小姐 陆先生
电话(传真):024－25850632(8:00－20:00) 024－25846204(21:00－22:00)
乘车路线:南站乘 601 路公共汽车至"保工街"站下车即是;北站乘 604 路公共汽车至"保工街"站下车,沿保工街南行至八马路左转即是;五爱市场乘 207 路至"八马路"站下车,沿八马路西行到保工街;南塔乘 11 路无轨电车"保工街"站下车,沿保工街南行至八马路左转即是。

广 告



通威(国际)有限公司游戏产品特别推荐

TOP WAY ELECTRICAL APPLIANCE CO.,

1. PS 记忆卡 TP PS/M602

主要包括 1M/2M/8M/16M/24M/32M/48M/56M/68M/72M(LED/DISPLAY) 品种齐全,从 1M 到 72M,无记忆丢失现象。

2. PS VCD 解码器(电影卡):TP－PS/MC615

真正 2.0 版,兼容 1.1,2.0,3.0 版,全制式,图象清晰,高保真立体声输出。

3. 通用大制转器(万用制转器):TP－9900

适用于包括 PS 机,SS 机,DC 机,VCD 机在内的多种光碟游戏机以及摄像机,卫星电视等家用电器的制式转换。

4. PS 专用制转器:TP－PS/N610

画质清晰,音质保真。

5. PS 专用金手指 1M/2M(中/英文):TP－PS/GF620－1/2

充分支持最新版软件及密码,备有与计算机连接的打印机接口,并可随时更改或增加新密码(无敌版)。

6. PS 双震动手柄:TP－PS/VJ626

对应所有震动软件。

7. PS 手柄分插器

最多可接驳 8 只游戏手柄及 8 只记忆卡,带给您多人游戏的乐趣。

8. PS/SS 双用震动枪:TP－PS/BG628

外型逼真,可对应所有 PS KONAMI/NAMCO 游戏,包括"时空枪手"。

9. PS 鼠标:TP－PS/MS627

品质上乘,做工精细,附送原厂鼠标垫。

其它产品

1. AV 输入分插器:TP－168
质量稳定,耐用方便。
2. MD 16 位游戏主机:CT－2668、CT－1668、CT－1688
美日版四制式,全面兼容上市的世界 16 位卡带,外型美观大方。

近期推出新产品介绍

1. PS 震动椅垫:

对应所有震动游戏,采用智能震动系统,使您曾体验过的局部震动感觉延至全身,有身临其境的感受,同时该产品还可在不玩游戏机时单独用作保健按摩器。

2. PS 舞蹈地毯(跳垫):

对应包括 KONAMI 最新游戏"DANCE DANCE REVOLUTION"在内的多款舞蹈游戏,让您在家中体验街机的跳跃动感乐趣,兼容所有 PS 游戏软体,该地毯可同时体验格斗类、足球类、RPG 等各类游戏,感觉会很新鲜。

3. PS 震动背心:

对应所有震动游戏软件,采用智能震动系统,使您有身临其境的感觉。

4. PS 红外线遥控震动手柄:

无线遥控距离远,可达 10 米,近距离可多角度遥控。

5. 通用转接器

可将电脑显示器与 PS 或 DC 连接,大大提高了游戏的音像效果。

6. 多种 GAME BOY 周边配件

主要有①高清晰放大镜②全通用 GB 对打线③多功能 GB 蓄电池等产品。

本公司技术力量雄厚,产品品质卓越,竭诚欢迎各界人士前来洽谈订货。

国内各地经销商如有意可与以下代理商联系批发业务

广州地区总代理:
意翔电子公司
TEL:020－81858642
地址:广州西堤二马路 8 号南太工业品批发市场 A118 号

北京地区总代理:
新亚电子公司
TEL:010－65924082
地址:北京市朝阳区朝外头条甲 93 号汇阳大厦 103 室

乌鲁木齐地区总代理:
迪龙电子公司
TEL:0991－5857042
地址:乌鲁木齐红山地下通道内"金道苑"6 号

哈尔滨地区总代理:
天乐电子公司
TEL:1384536238
地址:哈尔滨新曼哈顿商城三楼西 084 厅

广告

成都火星电玩　日本卡通 VCD、CD 大集合

日本 VCD 卡通动画

编号	名称	枚数	编号	名称	枚数	编号	名称	枚数	编号	名称	枚数
1006	非常偶像 KEY	2CD	1106	风之谷	2CD	1188	银河英雄传说(剧场版)、新的战争之序曲	2CD	1530	鬼神童子 ZENK1	1CD
1010	JOJO 奇妙冒险	3CD	1107	3*3 只眼圣魔传说(二)	3CD	1194	攻壳机动队 M-66(剧场版)	1CD	1531	银河英雄传-黄金之冀	1CD
1012	街霸 V	2CD	1108	龙骑士战士	6CD	1195	魔法骑士-雷亚斯	7CD	1532	精灵使	1CD
1014	新机动战记 W(剧场版)	1CD	1111	魔剑美神	2CD	1197	新海底军舰	2CD	1534	杀人课	2CD
1017	不可思议游戏(前 6 后 3)	9CD	1113	阿尔斯兰	4CD	1201	98 拳皇(攻略)	1CD	1535	彼男彼女的故事	2CD
1025	饿狼传说(剧场版)	4CD	1115	相聚一刻	1CD	1202	高达之逆袭之夏亚	2CD	1536	世界末日	2CD
1029	橙路(剧场版)	2CD	1118	新世纪福音战士(TV 版)	13CD	1209	吸血姬美夕	1CD	1537	饿杀罗鬼	3CD
1032	暗黑破坏神	3CD	1119	新世纪福音战士(剧场版)	2CD	1211	统梦	1CD	1538	特搜机动队	3CD
1035	天空之城	2CD	1121	超魔神英雄传	4CD	1212	侍魂 OVA(破天降魔之章)	2CD	1539	冒险少女娜汀亚	2CD
1038	DNA2	5CD	1123	浪客剑心(特别版)	1CD	1213	下级生	5CD	1540	GS 美神	1CD
1044	橙路	24CD	1131	罗得岛战记	6CD	1214	同级生 2	6CD	1541	银河英雄传全集	55CD
1049	97 拳皇(攻略)	2CD	1132	浪客剑心	10CD	1216	樱通信	6CD	1542	不可思议的游戏(剧场版)	2CD
1052	97 城市猎人-天才犯罪教授	2CD	1134	宫崎峻歌集 MTV 精选	1CD	1219	天地无用	4CD	1543	3*3 只眼(第一部)	4CD
	89 城市猎人-爱与宿命连发枪	2CD	1136	高达-新机动武斗传 G	17CD	1223	猫眼	3CD	1544	高达 MS08 小队(电影版)	1CD
	百万美金阴谋、海滩城市之战	2CD	1137	高达-新机动战记 W	17CD	1225	宇宙骑士 2	2CD	1546	真三一万能侠	6CD
	城市猎人-便衣女刑警	2CD	118	高达 MS08 小队	6CD	1234	真女神转生	2CD	1547	银河英雄外传	3CD
1058	樱花大战(1-4)	2CD	1139	高达 0080	3CD	1243	转校生	2CD		白银之谷	
1061	万能文化猫娘	3CD	1140	高达 0083	5CD	1245	幽灵公主(中文版)	5CD		朝之歌、夜之梦	
1062	幽游白书(剧场版)	2CD	1141	高达 Z	17CD	1246	圣斗士星矢-海星篇	1CD		污名	
1063	电影少女	3CD	1142	高达 ZZ	16CD	1500	圣斗士-真红少年	1CD	1548	魔术士	3CD
1069	X 战记	2CD	1143	高达 X	17CD	1501	圣斗士-最终战士、圣斗士-黄金苹果	1CD	1549	力古斯托宇宙战记	6CD
1074	梦幻街少女	2CD	1144	高达 F91	2CD	1503	高达 0079	9CD	1550	VISITOR(访问者)	3CD
1076	真孔雀王	2CD	1145	新机动战记 W(1-3)	1CD	1504	圣斗士-BTX	9CD	1551	EAT-MAN(食人)	6CD
1078	圣子到 BOY	12CD	1148	攻壳机动队	2CD	1505	金田少年事件薄	11CD	1552	海贼王	1CD
1079	新天地无用	1CD	1149	绀碧之舰队	2CD	1507	卡通主题歌 MTV 精选	1CD	1553	魔装机神	1CD
1082	超时空要塞-可有记起爱	2CD	1152	少女革命	3CD	1509	生化危机 2 攻略	1CD	1554	超重神	1CD
1083	超时空要塞(加强版)	4CD	1153	新罗德岛战记	9CD	1511	魔鬼天使战警	3CD	1555	宇宙海贼之莱茵的黄金	2CD
1084	超时空要塞 2 代	3CD	1154	天空战记	3CD	1512	新世纪福音战士(完结篇)	2CD	1556	光明战士-阿基拉	2CD
1087	超时空要塞歌集	1CD	1160	强殖装甲	1CD	1520	学园侦探团	7CD	1557	索尼 PS 游戏机光头维修碟	1CD
1088	超时空要塞 D7	1CD	1162	口装怪物	1CD	1523	愿望之冀	3CD	1558	街霸 2(剧场版)	2CD
1093	龙猫	2CD	1167	银河铁道	1CD	1524	魔剑美神(秀逗魔道士 1-3)	3CD	1559	大学物语	2CD
1097	金田少年事件薄(剧场版)	2CD	1170	铁拳 2	2CD	1525	听到涛声	1CD	1560	圣斗士·北欧篇	9CD
1099	百变狸猫	2CD	1174	孔雀王 2	3CD	1526	太空战士 8 代 CG 动画	1CD	1562	圣水奇缘	2CD
1100	美少女战士	1CD	1175	魔法阵都市	1CD	1527	青之六号	2CD	1563	绝爱	1CD
1103	圣传之双城炎雷版	2CD	1178	浪客剑心(剧场版)	2CD	1528	五星物语	1CD			
1105	我的爱神	3CD	1181	王立宇宙军	2CD	1529	樱花之花组	2CD			

特别注意:应广大卡通爱好者要求,本部特开展卡通 VCD 补单服务(即补齐您原有 VCD 残缺部分,任何 VCD 可单张购买,不用全套购买,价格仍为 15 元/张。

日本卡通片歌曲(音乐)CD

编号	名称	编号	名称	编号	名称	编号	名称	编号	名称
GGG-001	超时空要塞 -实况演唱会	GGG-050	闪电霹雳车 SAGA /精选集	GA-012	MACROSS PLUS 原声带 II	GA-063	新机动战记 VOL.2	A&G-006	纯爱手杨 歌曲精华篇
GGG-002	超时空要塞 7ACOUSTIC FIRE	GGG-051	魔法骑士 OVA 原声集	GA-013	幽游白书歌唱精选集	GA-064	新世纪 EVANGELION VOL.1	A&G-007-010	太空战士
GGG-003	GHOST IN THE SHELL 攻壳机动队	GGG-052-053	新世纪 EVA-交响乐	GA-016	乱又 1 /2 精选合集 VOL.1	GA-065	新世纪 EVANGELION VOL.2	A&G-012	纯爱手札
GGG-004	DRAGON BALL 七龙珠最强之道	GGG-054	超时空要塞 7 /OVA 原声集	GA-017	乱又 1 /2 精选合集 VOL.2	GA-066	天地无用剧场版 IN LOVE	A&G-022	电玩音乐精选合辑
GGG-005	日本卡通主题歌集	GGG-055	超时空要塞 7'98 单曲精选	GA-019	魔法骑士 SONG-BOOK	GA-067	超时空要塞 TV 版主题歌 /插曲总动员	A&G-024	樱花大战之实况录音盘
GGG-006-008	银河英雄传说第三期	GGG-056	超时空要塞 7 /ENGLISH FIRE	GA-026	日本畅销卡通主题歌大全集 VOL.1	GA-068	96 年日本卡主题歌总动员 VOL.1	A&G-031	太空战士 7-重奏版
GGG-009-010	DRAFON BALL 2 龙珠	GGG-059-060	非常偶像 KEY /主题歌集	GA-027	日本畅销卡通主题歌大全集 VOL.2	GA-069	三只眼-圣魔传说 II	A&G-035	攻壳机动队 /PS 版原声集
GGG-012	新世纪 EVANGELION 特别纪念	GGG-063	梦幻游戏第二部音盘体系统 3	GA-028	天空战记主题歌精选集	GA-070	新机动战机 W VOL.4	A&G-037	樱花大战 2 /歌谣全集
GGG-014	魔法骑士歌唱精选集	GGG-065	偶像防卫队 /歌唱大集合	GA-029	古灵精怪(橙路)主题歌集	GA-071	新世纪 EVA VOL.3	GAME-007-009	太空战士
GGG-016	机动战舰原声集	GGG-066	98 日本卡通票选排行	GA-030	古灵精怪(橙路)单曲精选集	GA-072	96 卡通主题歌总动员 VOL.2	GAME-139-140	勇者斗恶龙 VI
GGG-019	天空战记原声集	GGG-072	名侦探柯南 /主题歌集	GA-031	乱马 1 /2DOCO 精选合辑	GA-073	96 卡通主题歌总动员 VOL.3	GAME-139-150	纯爱手 /札歌曲精华篇 2
GGG-020	天空战记原声集	GGG-073	天空战记	GA-032	乱又 1 /2 音乐的铁人	GA-074	电视卡通主题歌精华总动员 3	SM-202	宫崎峻作品精华集
GGG-022	97 卡通主题歌精选集 VOL.1	GGG-074	魔法骑士 /OVA OVL.1	GA-033	幽游白书 SUPER COVERS	GA-077	鬼神童子歌唱精选集 1	SM-214	罗德岛战记 /吟游诗人之记忆
GGG-023	97 城市猎人主题歌集	GGG-077	幽游白书 /歌唱大 合	GA-037	MACROSS PLUS 原声带	GA-078	鬼神童子歌唱精选集 2	SM-275-277	超时空要塞
GGG-024	金田一少年之事件簿原声集	GGG-078	宫崎骏作口精华集 VOL.1	GA-038	不思议游戏单曲精选集	GA-080	三国志英雄的黎明原声合辑	SM-320	幽游白书 /交响乐曲精选
GGG-028	新世界 EVA 剧场版 DEATH 篇	GGG-079	宫崎骏作口精华集 VOL.2	GA-039	城市猎人精选合辑	GA-081	三国志长港的燃烧原声合辑	SM-368	心跳回忆
GGG-030	97 卡通主题歌精选集 VOL.1	GGG-081	新机动战记 /OVA 主题歌集	GA-041	机动警察精选合辑	GA-082	96 日本卡通主题歌总动员 4	SM-381	超时空要塞
GGG-031	97 卡通主题歌精选集 VOL.1	GGG-083	神剑闯江湖剧场版 /维新志士之镇魂歌	GA-042	城市猎人特别篇电影原声带	GA-083	无地无用 96 巡回演出	SM-397	灌篮高手 93-96 年主题歌集
GGG-032	新天地无地音乐篇 VOL.1	GGG-084	魔法少女 /歌唱大集合	GA-044	攻壳机动队电影原声带	GA-084	X 原声合辑	SM-389	幽游白书
GGG-033	天地无用剧场版	GGG-085	宫崎骏作品精华集 VOL	GA-045	魔法骑士 SONGBOOK2	GA-085	96 主题歌票选排行榜	SS-01	圣斗士星矢
GGG-037	97 女神事务所-单曲精选	GGG-086	异次元之世界 /音乐篇	GA-046	圣斗士星矢精选 合辑	GA-086	秀逗魔导士主题歌精选 1	SS-02	圣斗士星矢
GGG-038	97 卡通主题歌精选	GGG-089	98 年标选排行榜 VOL.2	GA-047	银河英雄传说精选合辑	GA-087	秀逗魔导士主题歌精选 2	SS-03	圣斗士星矢
GGG-038	97 卡通主题歌精选	GGG-090	少女革命 /绝对进化革命前夜	GA-048	罗德岛战记精选合辑	GA-088	新古灵精怪映像纪念专辑	SS-04	圣斗士星矢
GGG-039	电影少女-原声集	GGG-093	罗德岛战记 /TV 版英雄骑士传	GA-049	新吸血姬美夕精选合辑	GA-089	美少女战士主题歌精华集	SS-05	圣斗士星矢
GGG-040	电影少女-印象集	GGG-096	魔法英雄传 /音曲精选 集	GA-053	电视卡通主题歌总动员 VOL.1	GA-090	机动战士第 08MS 小队	SM-215	超时空要塞
GGG-042	美少女战士 S-音乐精选	GGG-097	神剑闯江湖 /歌唱精选集	GA-054	电视卡通主题歌总动员 VOL.2	GA-095	天地无用鬼之耶诞节之夜	KMA-094	机动战士主题歌集
GGG-043	EVA 剧场版-真心为你	GGG-098	楚幻游戏 /OVL 歌唱精选集	GA-055	七龙珠 Z 18.1 /2 特别篇	GA-096	美少女战士	KMA-140	浪客剑心
GGG-044	新天地无用-音乐篇	GA-001	SLAMDUNK 高手 TV 版歌曲大全集	GA-056	圣斗士星矢 1996 歌唱精选集	GA-097	幽游白书交响乐曲精选集	GA-067	太空战士八主题歌(王菲主唱)
GGG-045	名侦探柯南-主题歌集	GA-002	DLAM DUNK 灌篮高手 95 电影版	GA-057	新机动战机-W VOL.3	GA-098	神剑闯湖原声合辑 2	GGG-142	吸血姬美夕
GGG-046	梦幻游戏第二部 VOL.1	GA-004	福星小子 TV 版大全集	GA-059	灌篮高手主题歌插曲总动员	GA-099	新古灵精怪(橙路主题歌集		
GGG-047	梦幻游戏第二部 VOL.2	GA-005	福星小子剧场版大全集	GA-060	不思议游戏 -青龙逆袭篇	A&G-001	樱花大战		
GGG-048	新世纪 EVA REFRAIN	GA-006	相聚一刻 TV 版主题大全集	GA-061	美少女战士主题歌精选集	A&G-002	侍魂 OVA		
GGG-049	新世纪 EVA-VOX	GA-010	相聚一刻剧场 版 大全集	GA-062	新机动战记 VOL.1	A&G-003-005	纯爱手札 电玩精选集 2		

日本电视连续剧精选

编号	名称	枚数	编号	名称	枚数	编号	名称	枚数	编号	名称	枚数
B002	织田信长	2CD	B026	根屋之下	12CD	B102	神·爱再多一点	12CD	B116	爱情白皮书	11CD
B003	心跳的回忆 MTV	1CD	B027	恋爱世纪	11CD	B103	寄生前夜	2CD	B117	成田离婚	12CD
B006	新同居时代	2CD	B028	东就爱情故事	11CD	B104	一吻定情	6CD	B118	协奏曲	10CD
B007	沙滩小子	12CD	B030	续星之金币	12CD	B106	金田-少年记事薄	9CD	B119	麻辣老师(GTO)	12CD
B011	圣者之行进	11CD	B036	失乐园	13CD	B107	与爱同行	11CD	B120	兄弟	12CD
B023	沙滩少子(剧场版)	2CD	B037	跟我说爱我	12CD	B111	三姐妹侦探团	10CD	B121	世纪末之诗	12CD
B024	悠长假期	11CD	B100	真昼之日	12CD	B114	信长之野望	2CD	B123	东京仙履奇缘	11CD
B025	根屋之下 11	11CD	B101	理想之结婚	10CD	B115	沉睡森林	12CD	B124	新闻女郎	11CD

邮购:VCD、CD 15 元/张　邮费 15 元(不论多少),电脑管理,万无一失

邮购地址:成都市建设路邮局转 5A-199 信箱 肖忠发(收)　邮编:610051　电话:(028)3360988

地址:成都市七家巷大发电器市场 3 区 50 号 (火星电玩)

沈阳家庭娱乐精品店(电玩专卖)

批发、零售、邮购维修进口、国产中高档家用游戏机

★主机:全新原装索尼机:7501、7500 型(变压器+柄+AV 线+2 碟)1180 元 邮费:40 元。全新 SEGA 土星机(电源+柄+AV+2 碟)72 元 邮费:40 元 超任三合一光碟机(电源+双柄+AV+5 金碟 1800 节目)1080 元 邮费:50 元 宏信宇牌 16 位学习游戏 VCD 三合一机 (主机+双柄+9 碟 720SEGA 节目) 880 元 邮费 60 元 (学习键盘+鼠标+学习软件 160 元/套 邮费: 40 元 可另配) 世嘉 MD Ⅱ/Ⅲ型机(双柄+电源+AV+赠 1 卡)150/165 元 邮费:30 元 原装世嘉彩色掌机 560 元 邮费:30 元 SNK 彩色掌机(赠 98 拳皇或 98 足球)1150 元 邮费:30 元 任天堂 GB 手掌机彩色/超薄/普通型 560 元/295 元/260 元 邮费:20 元 ☆二手机市场:索尼(电源+双柄+AV+2 碟)869 元 邮费:50 元 土星机(双柄+电源+AV+2 碟)860 元 邮费:50 元 土星机(双柄+电源+AV+2 碟)580 元 邮费:50 元 ☆新主机特别介绍:世嘉 128 位 DC 机(主机+电源+AV+原柄+VR Ⅲ)2680 元 邮费:60 元 DC 主机:1950 元 邮费 50 元 DC 记忆卡 220 元 DC 原装柄:220 元 DCS 端子线 320 元 邮费:25 元 DC 大摇台 500 元 DC 方向盘 550 元 邮费:40 元 DC 游戏碟(原版)VR Ⅲ、拉力Ⅱ、恐龙哥斯拉、4D 方块、最终决战、超能力 2012、神机世界、NEN、漫画英雄对卡普空 420 元、电脑战机、能量宝石+攻略书、方块赛车、泡泡龙、电单车、索尼克 450 元,鬼屋Ⅱ+专用光枪、钓鱼专用鱼杆柄 860 元 邮费:每碟 15 元

配件品名	价格	邮费	配件品名	价格	邮费	配件品名	价格	邮费	配件品名	价格	邮费
PS 原柄/组柄	45/15	15	PS 振动方向盘	280	40	PS/SS 专用制转	35	15	日本彩色打印机	380	40
PS3D 振动柄原/组	130/95	20	PS 飞行杆/绝招王柄	70/65	15	PS/SS 直读 IC 块	40/80	10	暂停器(抓图器)	80	20
PS 格斗柄原/组	75/30	15	PS/SS 对战线	15	10	SS2M/4M 加速卡	30/70	15	MD/超任手柄	10/15	10
PS 无线遥控柄(对)	110	20	PS/SS AV 线	15	10	SS 原装/组装手柄	60/15	15	GB 放大镜/摇杆	15/10	10
PSVCD 卡(带金手指)	280	20	PS/SS/N64 三用方向盘	360	40	SS8M 记忆卡	70	15	GB 皮套/电源	15/10	10
PS15 格记忆卡原/组	50/20	10	PS/SS/MD/导电胶(套)	4	5	SSJVC/三洋光头	100/110	15	超任金碟 5 张/套+目录	100	10
PS120 格/30 格记忆卡	60/40	10	PS/SS 双人街摇台	190	40	SS 原装摇控柄(对)	140	20	N64 金碟 6 张/套(任选)	40/张	10
PS 四分插/鼠标	95/55	20	PS/SS 中文金手指+书	60	15	SS 原装 VCD 卡(2.0)	360	20	PS/GB 背包	40/20	15
PS 振动枪(全兼容)	80	20	PS/SS 两用单人摇台	120	20	SS 原/组装光枪	170/25	20	PS/MD 电源	15/15	10
PS 原装长/短线光头	290/190	20	PS/SS 两用枪(全兼容)	90/180	20	PS/SS 功放(赠双耳机)	28	10	太空 8/生物危机攻略	35/45	10

★本店备有大量 PS、SS 软件,邮购 6 元/张 10 张起邮。日本卡通动画 VCD 及日剧、音乐 CD(日、粤语发音、中文字幕)三百余种,银碟 8 元/张,金碟 13 元/张 邮费 15 元/10 片以内,每加一张加 1 元。GB 卡、MD 卡几百种,邮费 6 元/盒,8 元 2 盒,10 元 3 盒,10 元 3 盒,10 元 3 盒,以此类推。以上游戏软件函索目录 3 元/种 ※本店新上游戏人物钥匙附(拳皇、街霸、洛克人系列等 3 元/个 5 个起邮 邮费:8 元,每加一个加一元。

GB 掌机单卡

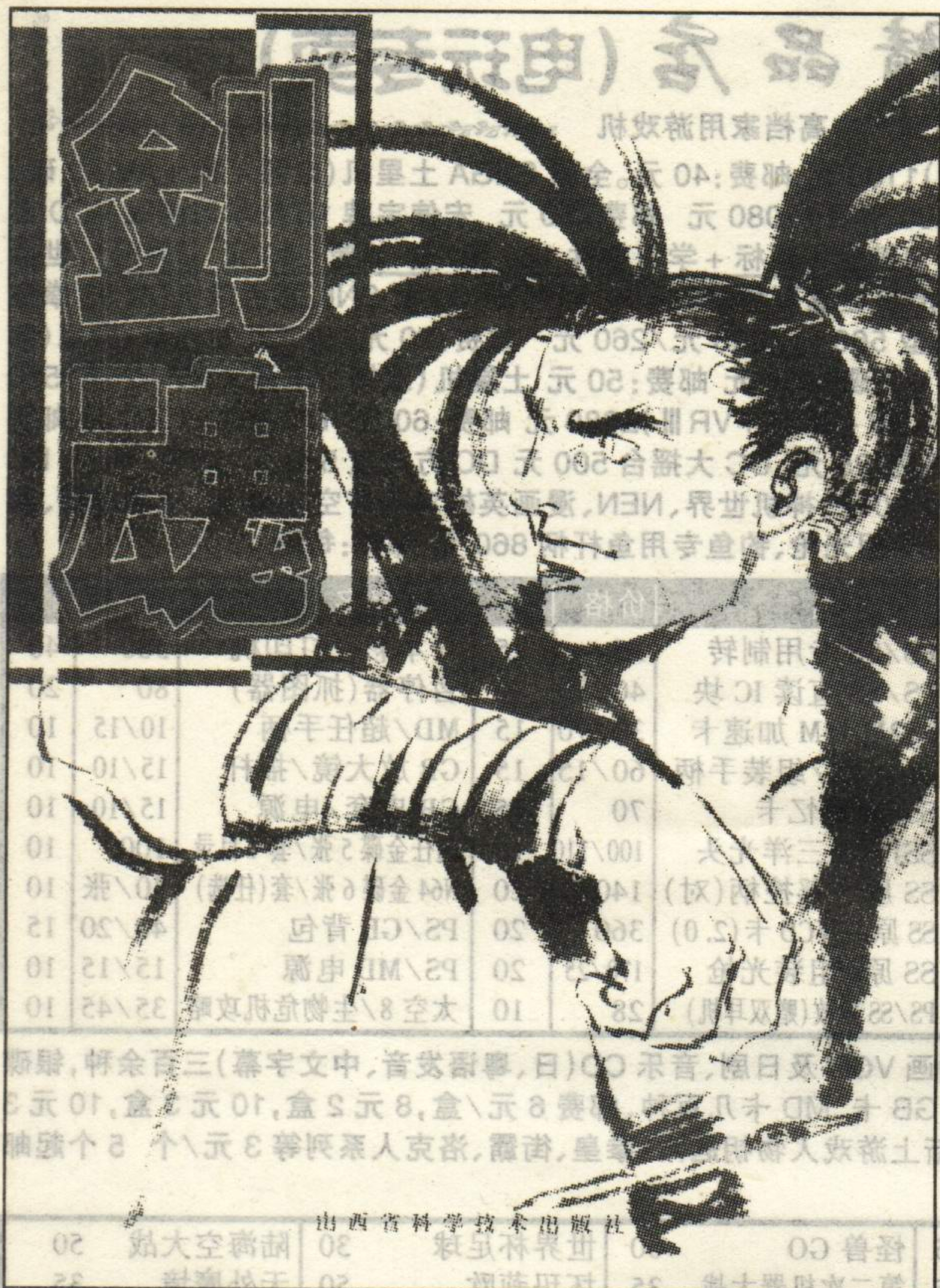
名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
破坏城市(彩)	45	公主历险(彩)	45	机械人战记	35	怪兽 GO	60	世界杯足球	30	陆海空大战	50
钓鱼 3 代(彩)	65	嗜喱方块(彩)	65	模拟电车	35	第二次机器大战	35	坏玛莉欧	50	天外魔境	35
影舞者(彩)	65	真人快打 4(彩)	45	98 格斗	25	战场之狼	25	大盗伍佑卫门	45	同级生	30
格斗王(彩)	65	猫捉小鸟(彩)	45	3D 索尼克	25	索尼克 6	25	四驱车	45	小 GB 单卡 30 余种,18 元/盘,GB 卡邮费一律 4 元/盘	
夺宝奇兵(彩)	65	罗德岛战记(彩)	45	暗黑封印	30	机器猫	45	东京游戏园	30		
真女神转生(彩)	60	战士最终决斗(彩)	45	花木兰	35	大金刚	60	口袋战士(青)	35		

GB 合卡 无重复游戏 GB 卡邮费 4 元/盘

型号	游戏	价格	型号	游戏	价格
6 合 1(AG601)	四驱车,疯狂赛车,坦克车,电单车	40	14 合 1(KG1401)	柯南 2,音速 6,96 拳王,泡泡龙 3	45
7 合 1(AG702)	97FIFA,灌蓝高手,足球狂,棒球	45	14 合 1(JK801)	音速 5,玛莉 4,勇者斗恶龙,音速 3	35
7 合 1(A)	三国 2,七龙珠,吞食天地,大战略,玛莉	65	15 合 1(A05)	侍魂 3,龙珠 Z,97FIFA,方块,锄大 D	60
8 合 1(F)	大金刚,卡比之星,BIG 足球,大战略	60	15 合 1(A01)	白书 1234 代,洛克人 123 代,玛莉	60
8 合 1(AG802)	玛莉 5 代,迷你四驱车,三国,太空战士	60	16 合 1(JK008)	玛莉 123456 代,大金刚 2,95 拳王	35
8 合 1(AG808)	天食 3,大战略,信长野望,勇者历险	80	16 合 1(A03)	96 拳王,侍魂 3,玛莉,食鬼,上海麻雀	60
8 合 1(AG815)	天外魔境 2,魔神英雄传 2,名探柯南 2	70	17 合 1	侍魂 3,超人 4,蜡笔小新 123456 代,赌王	60
9 合 1(AG904)	黑船长之迷,小叮当 2,小叮当赛车	50	18 合 1(彩 801)	玛莉 2,萨尔达传说,口袋 4	120
9 合 1(B010)	口袋 4,三国,新机器人大战,创世纪大战	95	19 合 1(彩 803)	太空 4,黄口袋,太空 3,米老鼠	100
9 合 1(0293)	太空 4,三国 3,天外魔境 3,大战略 2	80	23 合 1(A)	咸蛋超人,魂斗罗,太空大战,波斯复仇	60
9 合 1(VT86A)	第 2 次机器人大战,魔界塔士 3,三国 3,阿雷沙 3	80	24 合 1(彩)	玛莉 2,青蛙历险,蜈蚣大战,口袋撞砖	85
9 合 1(AG901)	96 拳王,洛克人 12345 代,玛莉兄弟	70	25 合 1(彩)	坏玛莉 2,勇者斗龙,方块,挖金,坦克	105
10 合 1(AG1002)	口袋妖,恐龙蛋,太空战士 3,玛莉兄弟	70	26 合 1(彩)	口袋 4,炸弹人,首都赛车,美加超人	90
10 合 1(A)	口袋 1234 代,第四次机人,太空 4,信长野望	65	27 合 1(彩 806)	太空 4,炸弹超人,中国龙,超级玛莉	90
11 合 1(BD009)	最新机械人,吞食 3,三国 3,炸弹人 5	95	27 合 1(彩 9912)	洛克人 8,电车,叮当 4,史诺比	85
11 合 1(K1101)	口袋 4,棒球,太空 4 代,坦克,屠龙	75	27 合 1(彩 201)	音速 5,炸弹 5、6 弹,96 拳王,雪山兄弟	65
12 合 1(A02)	侍魂 3,95 拳王,米老鼠 6,蓝精灵 2	60	28 合 1(WG004)	3D 索尼克,96 拳王,幽游白书 4	65
12 合 1(B)	98 海战,斗神传,泡泡龙 3,音速 5,雷庭	55	29 合 1(彩 927)	恐龙猎人,炸弹人,大战略 2,赛车	95
12 合 1(C)	大金刚 2,隐忍 5,魔法阵,圣斗士,大战略	55	33 合 1(B)	音速 5,96 拳王,天使之翼,丸子,泡泡龙	65
12 合 1(GK802)	音速 3、5,樱桃丸子,美少女战士	35	38 合 1(彩 9913)	洛克人 8,97 拳王,电车,炸弹人 4	115
12 合 1(A)	侍魂 3,96 拳王,98NBA,热血系列	60	38 合 1(彩 062)	陆海空大战 2,坏玛莉 2,96 格斗	110
13 合 1(KG1301)	口袋 4,花木兰,魔境 2,吞食天地	120	50 合 1(彩)	格斗王,恐龙猎人 2,猫捉小鸟,水晶传说	85
14 合 1(JK801)	音速 3、5 代,玛莉 4,勇者斗恶龙	35	58 合 1(彩)	饿狼 3,花木兰,索尼克,泡泡龙 123 代	135

二手彩电系列:日本原装 N 制和全制二手彩电,品牌有东芝、索尼、松下、日立等,保证质量,代办托运。东芝火箭炮 29 寸(N 制 110V)1180 元 东芝 28 寸(N 制 110V)1080 元 东芝火箭炮 25 寸(N 制 110V)880 14 寸(多品牌 N 制 110V) 380 元 索尼特丽珑 29/25 寸(N 制 110V)1260 元/1000 元 东芝火箭炮 29/25 寸 (全制式 220V)1330/1120 元 14 寸(P 制可收电视节目 220V)460 元 220V 转 110V 变压器(500W) 70 元 邮费:30 元 各机种对应遥控器 30 元 邮费 10 元 彩电邮托运费 3 元/1 寸,欢迎批发 价格面议。

总店:沈阳家庭娱乐精品店(早 8:30 - -18:30 时 周日不休) ★邮购只限总店★ 电话:024 - 88505596
地址:(汇款):沈阳市沈河区小北关街 92 号(惠工板行一楼东侧) 收款人:赵三伟 邮编:110013
分店:沈阳家庭娱乐精品店五爱分店(早 6—14 时 周日不休)
地址:沈阳市沈河区风雨坛街五家市场东区电器精品 716 档 联系人:佘拥国 电话:024 - 24141469



《剑魂》上市了!

144 面彩页
48 面黑白页
定价仅为:25元

本书是由"电子游戏与电脑游戏工作室"全力制作，全面收录了SNK著名格斗游戏"侍魂"系列所有作品的人物设定彩图及原稿，每一幅均出自白井影二、北千里两位大师之手。

《剑魂》不仅是铁杆玩家收藏的首选，同时也是喜爱漫画的朋友参考的最佳资料。书中图片数量近千幅，印刷之精美，可以说是同类书刊中的佼佼者!

此外，在本书的后半部分还收录了"格斗之王"系列的精美海报48页，大部分是至今从未在任何杂志或书籍中公开的，收藏价值与观赏价值均十分之高!

邮购地址

欢迎邮购 免收邮费

北京市清河邮局062信箱
邮购部(收) 邮编:100085
咨询电话:010-62924382

GF 冠锋电玩 DW

特别推荐:	价格	邮费
PS7501+手柄+记忆卡+十种经典游戏+电源	1190元	60元
PS7003+手柄+记忆卡+十种经典游戏+电源	1200元	60元
SS白机+手柄+4M加速卡+电源+十种经典游戏	820元	60元
PS液晶记忆卡(PDA)	600元	30元

特别推荐:	价格	邮费
GB彩机+皮套+放大镜+电源+合卡一盘	615元	35元
GB薄机+皮套+放大镜+电源+合卡一盘	325元	35元
GB厚机+皮套+放大镜+电源+合卡一盘	285元	35元

GB单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
第二次机器人(中文)	35元	97格斗	70元	口袋Ⅱ(绿)	25元	大金刚Ⅲ	25元	音速Ⅵ	23元
吞食天地(中文)	25元	96格斗	23元	口袋Ⅲ(青)	25元	待魂Ⅱ	25元	上尉命令	20元
太空战士Ⅳ(中文)	35元	98海战	25元	同级生	23元	天外魔境	30元	七喜小子	20元
三国英杰传(中文)	25元	98明星足球	25元	饿狼Ⅲ	25元	异形	20元	蝙蝠侠Ⅲ	23元
三国志(中文)	23元	牧场物语	25元	花木兰	25元	篮球飞人Ⅱ	23元	疯狂赛车	23元
梦幻之星(中文)	90元	口袋Ⅰ(红)	25元	电车GO	25元	98 FIFA	23元	国盗物语	20元

GB彩卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
萨尔达传说	55元	洛克人Ⅷ	45元	恶魔	55元	怪兽	55元	罗德岛	45元
杰克龙	50元	星际终结者	50元	女神	55元	美女与野兽	55元	大战略Ⅱ	45元
真人快打Ⅳ	50元	口袋Ⅵ	55元	天使	55元	虫虫危机	50元	大富翁	48元

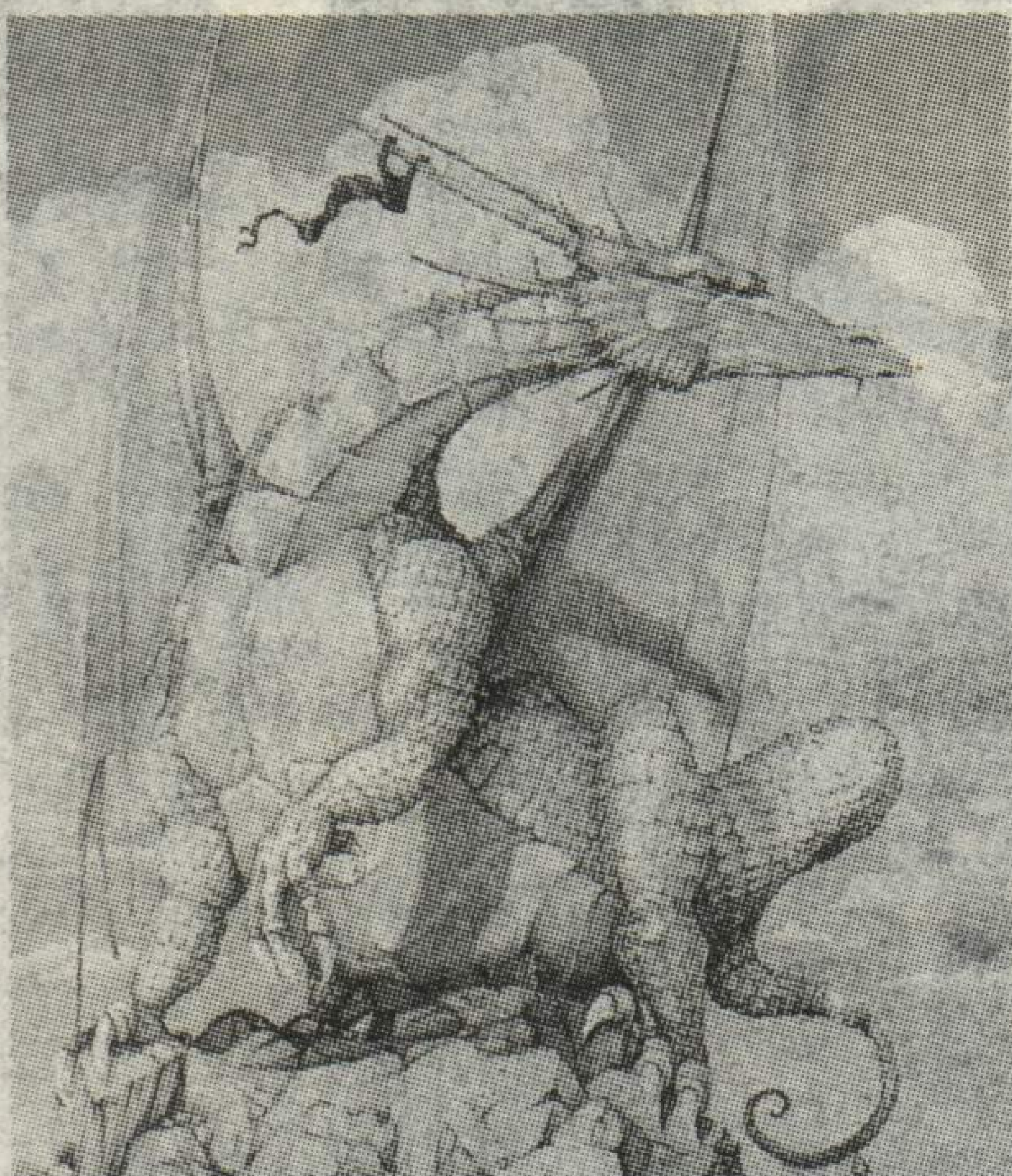
备注:本店所有产品均全新产品，绝无二手，本店专门经营批发、零售PS、SS、GB、世嘉机，周边配件、卡、软件、布画、挂面、纸画、攻略书等。

欢迎各地玩友、同业人士来电咨询或联系。

邮购地址:广州市西堤二马路37号广州电子城1025档
分店地址:广州市西堤二马路新文苑二手市场B05档 收款人:罗映辉
业务联系电话:020-81870871、01362889475、020-81579245(晚)

时幻的镜廊

很好听的名字吧。与其它地方不同，这里既没有可怕的守卫也没有巍峨的宫墙，有的只是古色古香的油画和工艺品。在美仑美奂的石柱和雕塑间静静站立着七脚烛台，一面面立镜从不同的角度注视着我们这些参观者，淡淡的恬静中别有一番韵味。这是个特殊的空间夹缝，也是心灵的迷宫。每一面镜子都是通向另一个世界的大门。穿越数百万光年的距离，在截然不同的两个时空间构架桥梁，把你的心送到遥远的彼方。你们的灵魂就是开启大门的钥匙，每颗心在这里得到的共鸣都是不尽相同的，每个人的旅程也自然不同。一定把握住自己，千万不要迷失。准备好了吗？那就跟我来吧，嘘，轻一点，别打扰了 Blue 的睡眠……





异界异形的人们，你们此次将要看到的将是镜廊中最富幻想色彩的——

龙

魔界 FILE No. 1

THE WORLD OF DRAGON

龍龍龍龍龙龍



DRAGON，龙，是古老而神秘的生物，既不受治于天界，也不归属于魔族，像人类一样独立的思考、独立的生存。在创世神的垂青下获得了高度的智慧和强大的力量，做为万物之长的龙，在地下沉睡，用自己的心去默默关注着这个世界。现在，这里为你们而开放，跟随着远古智慧的脚步来到这龙族的圣域，穿过迷蒙的烟雨在不可知的次元中去拜会那些桀傲不驯的灵魂。

龙的种类
THE TYPE OF DRAGON



先让我们来看看龙的种类吧，但请大家注意的是下面所介绍的并不是所有龙的种类，因为那实在太庞杂了。我将只就大家较为熟悉或较有可能出现在游戏、动漫画或电影中的龙的种类进行归纳和介绍。



THE WESTERN DRAGON

这是对于大部分西方人来讲，一提起“DRAGON”这个词就会立刻浮现在其脑海中的龙，它们拥有四脚，类似于楔形的头，巨大的爪，秉性残酷而贪婪，这种大家伙经常会与收藏金银财宝和吞食少女联系在一起，在各种文学作品或电影游戏中也扮演着大反派的角色，下场自不必说，一般在张牙舞爪一番之后，便很快成了成就主人公威名的战利品。也并非所有的西方龙都那么残忍，某些龙被赋予仁善与善良的性格，但为数甚少。







THE EASTERN DRAGON

东方的龙风格各异，与西方龙完全不同，基本上代表正义，而且象征吉祥和幸福。它们体型巨大，但没有翅膀，中国的龙最有代表性，一般被描绘成蛇身、鹰爪、鹿角、牛睛、驼面，在中国人的意识里占有不可替代的位置。中国是龙的故乡，中国人则被称为龙的子孙，龙还是中国的十二生肖之一，公元2000年便是阴历的龙年!



THE KOMODENSIS DRAGON

这是现实中存在的龙，THE KOMODESIS DRAGON(科摩多巨蜥)是濒临灭绝的物种，它们只生活在Q的一些小岛上，是世界上体型最大的蜥蜴，长9.8尺，重310磅。我也知道在这样一篇富于幻想色彩的文章中，提到太现实的生物未免有些煞风景，但如果你有机会看到科摩多巨蜴的时候，相信很容易联想起传说中的DRAGON，因为它们在外形上实在很像。



THE WYVERN(双足飞龙)

双足飞龙是在西方龙的基础上产生的，但没有前足。其它地方与西方基本没有什么不同。总体来讲，双足飞龙外型十分像生活在侏罗纪的翼手龙和翼龙(翼手龙的“翅”是自腕部至腋部之间的皮翼，翼龙的“翅”则是在指间的皮翼，类似今天的蝙蝠。二者在严格的生物学定义上讲都不算是恐龙)，所以人们在描绘双足飞龙时也分别将翼手龙和翼龙的特点融汇在了其中。









THE WARMS

也被叫作WORMS或WURMS，非常长，外形似蛇，没有翅，通常也没有脚，但有时会被描绘为有两个前腿。出现的机会较少，主要是因为外形与西方人心目中的龙差别较大，而对于东方人来讲又似乎是对东方龙的丑化，所以很少有人在作品中描绘这种龙。偶尔有登场的情况，也是作为绝对的反派，其下场可想而知。比如在SS版的SRPG“光明”系列中，它便在沙漠中出现，攻击带有毒属性。更明显一些的是“女神”系列中的WARMS，它们属于“龙王”这一种族，攻击范围颇远。





THE SEA SERPENT(海龙)

这种龙没有翅膀，一般也没有脚，生活在海洋中，它们总是以邪恶的面貌出现，这大概与人类自古以来对海洋有种畏惧感有关吧！THE SEA SERPENT往往是引起海啸或袭击船队的罪魁祸首。我至今还没有见过什么作品中将其描绘得聪明可爱或令人有亲近的欲望，基本上THE SEA SERPENT已经成为了海难的代名词。









THE HYDRA(许德拉)

拥有多个头颅的龙，身体则是以前面讲过的龙为基础，它们一般没有翅膀，有时也有例外，它们总会出现在游戏与动漫作品中，虽登场时惊悚感十足，但大多很快就会死在主人公手上。最明显的例子就是"死亡之屋2(THE HOUSE OF THE DEAD 2)"的第三关BOSS，它是只五头龙，可惜徒有其表，是最易对付的关底之一。





PERNEESE DRAGON

PERNEESE DRAGON与人之间由某种精神感应联在一起，这种契约是终生制的，一般产生时都会有段动人的故事，什么受苦的穷小子、善良的小姑娘、勇敢的骑士、美丽的公主诸如此类。一旦需要龙出现的时候，它便会像从另一个次元中突然来到召唤者的身旁。基本上可以理解为"FF"系列的召唤兽，情景则可参照"巴哈姆特"的召唤过程！










龙的理论
THE THEORY OF DRAGON

这里是有关龙外形方面的见解，各国各地，各个时代，人们赋予了龙众多的特征，但万变不离其宗，有一些主要外观特点始终伴随着有关龙的传说！



翅膀与飞翔

龙究竟是否该有翅膀呢？一般认为，东方的龙基本拥有海、陆、空任意遨游的能力，神通广大，所以有没有翅膀已无关紧要。而西方的龙似乎 LV 要低得多，有许多是生活在陆地上的洞穴中，而随着时间的推移，飞龙出现了，它们是在西方龙的基础上"进化"而来。这种进化一般有两个方向。其一，在某些图片上我们可以看到龙有着粗壮且肌肉结实的后腿，而翅膀则很小，可怜地挂在那里，像是鸡翅；其2，这才是真正的飞龙，翅膀不是装饰，而是真正飞行的工具，就像恐龙时代生活的翼首龙那样遨翔无际，它们的翅膀与今天的鸟类为同，为了支持及长久的飞行，其翅膀一般足足有 25 英尺长。也有另外一种理论，我们称之为"保守论"。它认为龙巨大的身体是中空的，其中充满了比空气更轻的气，这才是其可飞上天空的原因，至少其翅膀则是掌握方向用的，当其飞得过高时，则会喷出部分气（这是形成喷火的原因），来保持高度。不过，我个人认为这种理论很可笑，硬把那些凶猛的恶龙形容成一只热气球，这未免太可笑了！龙不可能像如今的鸟类飞行得那么快速和优美，因为鸟类可利用翅膀上的羽毛来控制速度和做出各种飞行技巧，但龙就不行，它们的翅膀光滑且沉重，可以想像，当它降落时，只能采用滑翔的形式，最后则很可能会像一颗巨石般"轰"然落下。



皮与鳞

西方的龙大多拥有极厚的皮以用来防护，笨重的龙大概也只能用这种身体优势来对抗进攻。GAME 中的龙大多 HP 奇高，这似乎也是针对其皮糙肉厚而言。东方龙的形象一般是披有鳞甲的，由于龙总以神的形象出现，所以很少出现与龙短兵相接的情况，即使有，也是哪吒、孙悟空之流，同样是神乎其神之辈，所以就无法论证龙鳞的真正作用，不过有一点可以肯定，那就是有鳞显得似乎更高贵、更华丽一些，大概装饰作用是有的！



火的呼吸

有许多理论试图去解释龙会喷火的原因，有一种理论认为，龙经常吞食一种含鳞的矿石，并将之贮存在第二个胃中，然后再将其转化为某种一旦接触外界的氧气便会产生火焰的物质；还有一种理论，这与前面所提到过的"热气球"是一回事，即既然龙的体内充满了氢气，那么它便可利用摩擦牙齿来产生火花以点燃氢气。不过，如果真的如此，那么那些年纪老迈、牙齿脱落的龙该怎么办呢？岂不是完全丧失了战斗能力？以上研究纯属于西方人的思路，东方人则对龙拥有任何能力都不会感到惊奇，神而名之，存乎一心，这种潇洒自在的思维绝非西方人所能比拟！













龙的故事·西方篇
THE STORY OF DRAGON

过去有着许多关于龙的神话和传说，大部分早期的龙是来自海洋的，所以在历史上龙总是与水联系在一起。在许多早期的海洋地图上，那些未知的海域都标有“龙在此处”的字样以示危险。早期的龙的故事大多与天地创造有关，或者被说成形成自灵体，但后来却逐渐转移到财宝和公主的身上。今天的龙的故事已涉及到更加广大的范围，并且以更为多姿多彩的形象出现在各种视听媒体方面。

ZU&ENLIL

我所知道的最早的龙神话是在从公元前5000年流传下来的闪族传说。故事中有叫ZU的龙，这个远古的闪族传说，据我所知还流传在其它地域，如伊拉克等地，那里的许多龙神话也包含了上述故事，讲述了ZU是如何偷取ENLIL神的法律之碑的，ENLIL派太阳神NINURTA去取回法律之碑，NINURTA按其意图行事，并在这个过程中杀死了ZU。

TIAMAT

其它早期有关龙的故事里还有一个巴比伦的创造神话，在这个故事里，海蛇族APSU和TIAMAT(这两个名字的意义分别是沌净的水和含盐的水）是第一个神的父母，关于APSN不用多讲，但值得一提的是TIAMAT，他有着狮子的头和前腿，鹰的翅膀和后腿，蛇的舌、鳞和尾巴。从某种意义上讲，TIAMAT比龙更像半狮半鹫的怪物，因为一个误令，蛇族的长孙之一的ENKI杀死了APSU，TIAMAT自然很愤怒，并竭力去追杀ENKI，一位最年轻的神MARCLUK同意去与TINMAT战斗，他成功地令其落入陷阱，并用箭射入了她的咽喉，他因为这一壮举而成为了神的首领，在TIAMAT的遗体外创造了世界！

后来的许多龙故事便承袭了TIAMAT的风格，如一则希泰族故事讲述了风暴神在女神INARAS及其人类情侣的帮助下，如何杀死名为ILLNGANKAS的龙的过程，还有一个迦南人故事，从歌颂巴尔神的诗中，我们得知了年轻的巴尔神是如何战胜名为YAM－NAHAR的女头龙的。在埃及，有一头海龙名为APOPHIS，它竭力想超过瑞神——埃及的太阳神，它最后被另一位叫SETH的神所杀。

依阿宋和金羊毛

希腊的龙实际上是西方第一次出现的龙，最早的希腊的龙的故事来自金羊毛的传说。故事是这样开始的：维奥蒂亚国王阿塔玛斯的两个儿子佛里克索斯和赫勒受到继母伊诺的忌恨。他们的生命受到威胁，便骑着赫耳墨斯赠给的公羊逃跑了。这只公羊有思维能力和说话能力，全身长着金羊毛，它不仅能在地上走动，而且也能在空中飞行。佛里克索斯到达了黑海的科尔基斯，在那里把公羊祭献给宙斯，把金羊毛献给国王埃厄忒斯，国王把金羊毛挂在树上，由一条永不睡觉的恶龙看守。后来，依阿宋率领阿耳戈众英雄为取得金羊毛展开旅行。在这个过程中，发生了许多意想不到的事，他们被迫抵御天灾人祸。最后他们到达法息斯河口，沿河道航行，又到达埃厄忒斯的王国。埃厄忒斯同意放弃金羊毛，但也提出了自己的条件。伊阿宋首先得用两只长着铜蹄口喷火焰的野牛犁耕。他必须耕出一块地，种上恶龙的牙。伊阿宋很幸运，埃厄忒斯的女儿美锹亚爱上了他。美锹亚是个神奇的巫师，她告诉依阿宋如何对付这可怕的局面。但埃厄忒斯拒绝履行自己的诺言。美狄亚再次帮助依阿宋，消灭了守护金羊毛的恶龙。

赫拉克勒斯与许德拉

在许多希腊传说中，神都与龙密切联系在一起，赫拉克勒斯打则过许多龙，他是个半神，在这些战役中，对九头蛇许德拉之战最为凶险。赫拉克勒斯与伊菲克勒斯的儿子伊俄拉俄斯找到许德拉，但发现它有一个头是不死的。每当他砍掉了许德拉九头之中的一个，就会在原处长出两个头。于是，伊俄拉俄斯干脆点燃了附近的林子，借助于大火烧掉了巨

蛇的头。赫拉克勒斯把巨蛇的最后一个头砍掉之后便埋葬了它。最后,他把自己的箭浸在巨蛇的血液里,使这些箭粘上了毒液。后来,"许德拉"就被用为专指拥有多头的龙!



赫拉克勒斯与金苹果

欧律斯透斯让赫剌克勒斯给他拿来金苹果。这些金苹果由阿特拉斯和赫斯珀洛斯之女赫斯珀里得斯姐妹保护,放在世界最西边的花园里。赫剌克勒斯首先向北行进,到达厄里达诺斯河岸时,河神劝他要与涅柔斯商量一下路线。赫剌克勒斯得到这位预言之神的忠告,知道了通往赫斯珀里得斯花园的路。最后他到达赫斯珀里得斯姐妹的花园。他杀死了守护在入口处的恶龙拉冬,抓起金苹果,把它们交给了欧律斯透斯。欧律斯透斯把它们作为礼物送还给赫剌克勒斯。赫剌克勒斯又把金苹果送给雅典娜,雅典娜把它们送给了赫斯珀里得斯。

赫拉克勒斯与拉俄墨冬

在另一个故事里,波赛东和阿波罗帮助特洛伊的拉俄墨冬王建筑了不可攻破的城墙以显示尊严,拉俄墨冬与这两位大神签定了契约,答应在城完工后给神以报答,可是,他最终却没有履行约定。波赛东大怒,派出巨大的海妖去攻打该城,一位圣人告诉拉俄墨冬他必须将自己的女儿赫西俄涅作为祭品来取悦神。拉俄墨冬是个极为贪婪的人,最后他的女儿被用铁链绑在巨石上以作为龙的美餐,恰巧赫拉克勒斯经过这里,他建议用营救公主来交换拉俄墨冬从安斯处得到的马匹。拉俄墨冬同意了,但他再次失言了。赫拉克勒斯杀死了海怪,但却没有得到神马,最后他留下诅咒离去。



卡德摩斯与毒龙

忒拜传说中的英雄卡德摩斯杀死毒龙,并按照神示把此怪物的牙齿埋在地下,从中长出许多武士。卡德摩斯扔一块石头在他们中间,他们便自相残杀,后来只剩5人。他们和卡德摩斯一起共建了忒拜城,成为忒拜最著名的民族始祖。"据神龙齿"转义为培养战士、勇士,一群怪物。海涅诗云:"我播下的是龙齿,而收获的却是跳蚤。"

圣乔治

诞生于土耳其的CAPPADOCIA,时间是200年,死于303年,ST. GEORGE与龙遭遇的故事在他死后不久流传开来,在500年时,被译为六种文字,传说他的在第一次十字军东征时被发现,这个龙的故事可能是根据珀尔修斯和ANDROMEDA(仙女座)的传说而改编,故事很快变得极为有名,在英格兰超过100个以上的教堂放置了他的诛龙像,下面是关于故事最早的一种传说:

从前有一个巨大的城市,但其没有水源,为了得到水,人们不得不出城前往附近的绿洲,但这些绿洲是由凶猛的龙所守护的,龙不许任何人拥有水源,除非让它吞食年轻人,龙的防守工具是它的喘息,它拥有难以置信的剧毒,许多城中的人想要杀死那条龙,但没有人能逃过那毒气,一个又一个,城中的年轻人被龙吞食,最后只剩下了国王的女儿,城中的人乞求国王放弃自己的女儿,最后国王屈服了并将唯一的女儿送到毒龙处,就在她要被吞食的时候,圣乔治骑着一匹白马出现,他阻止了龙,并用长矛插入了其心脏,国王非常高兴,他送给乔治半个王国并将女儿嫁给了他。



也有完全不同的传说,而且是精心构思的,有种说法是说龙后住在山洞而不是绿洲,它从市民处要求得到绵羊和处女。接下来是乔洛条龙的方法也略有不同,他杀伤龙后将其带至镇中,在那里砍下它的头。

还有传说他是高举十字架,以上帝的威严命令龙臣服,最终真的使凶龙俯首贴耳!



龙的故事·东方篇

THE STORY OF DRAGON

中国龙的起源的考证

1971年，在中国发现了属于红山文化时期(距今约五千年)的龙形器，考古学家认为，这条玉龙制作于新石器时代晚期。其冢首很有些像《山海经》中所说的黄帝之子韩流，"人面，豕喙，鳞身、渠(曲)股，豚趾"。就目前所能看到的考古实物而言，龙转化为蛇状鳞身，至早不会早于商代中期。

那么，龙的实体究竟是什么？对于这个问题，我们应当从两个不同的角度去分析：第一是功能的角度，第二是生物的角度。从人类神话的构创过程看，有一个非常值得注意的规律，这就是许多神灵的起源，都是由对自然界作功能性解释的需要出发，而后被人格化为实体。

《说文》云："龙，鳞虫之长。能幽能明，能细能巨，能短能长。春分而登天，秋分而潜渊。"

《洪范·五行纬》云："龙，虫之生于渊，行无形，游于天者也。"

《淮南子·天文训》云："龙举而景云属。"

《管子·水地》云："欲小则化为虫蠋，欲大则藏于天下。欲上则凌于云气，欲下则入于深泉。变化无日，上下无时。"

《易通卦验》云："云气多黑润者其下有蟠龙。"

关于龙的这些传说，如果剔除其被神话了的意象，即不难看出，这描写的乃是如下一些特征：

1. 大小不定，长短无形。
2. 春以后见于天，秋以后隐其形。
3. 可以发光(景云)，可以变黑(乌云)。
4. 来之于水泉。

而所有上述这些特征，不正是"云"所具有的特征吗？

所以我的看法是，"龙"就是云神的生命格。而这也正是中国神话中，云、雨、雷神名叫"丰隆"(隆、龙古字相通)的原因。

中国的神灵与龙

黄帝与龙有着密切的关系，《史记·天官书》说："轩辕，黄龙体。"《吕氏春秋·古乐》记黄帝："令飞龙作效八风之音，名曰承云。"案，"承云"是黄帝之乐。"飞龙"，亦即云神丰隆(飞、丰一声之转)。故其所成音乐名叫"承云"。《古今注》："皇(黄)帝乘龙上天。"《封禅书》集解："黄帝采首山铜铸鼎于荆山下。鼎既成，有龙垂胡须下迎黄帝，黄帝上骑。"《淮南子·天文训》："中央土也……其帝黄帝……其兽黄龙。"《开元占经》引《春秋河诚图》："黄帝将亡则黄龙坠。"

还有一个众所周知的故事，大禹在治水时遇到山峰的阻隔，凭借人力是无论如何不能完成任务的。于是，大禹向天帝借来应龙相助，这些应龙打碎了山石，使水流顺利通过。

中国古来便有龙女之说，最早的记载见于《太平御览》卷八〇三，其中引《梁四公记》略云：震泽中东海龙王女掌龙王珠藏。龙嗜烧燕。(梁武)帝以烧燕献龙女，龙女食之大喜，以大珠三、小珠七、杂珠一石以报帝。唐代岑参《龙女祠》诗云："龙女何处来，来时乘风雨。祠堂青林下，宛宛如相语。蜀人竞祈思，捧酒仍击鼓。"由此可见，龙女当时已经成为民间所奉祀的神名之一。唐李朝威的小说《柳毅》十分有名，其中讲述了柳毅为龙女传书，后娶龙女为妻的故事。在以后的历代著作，如《录异记》、《太平广记》、《博异志》等书中都曾提到了龙女的故事。

龙即夔。龙为辟邪之物，此可释古人佩玉龙之功能。作为击鬼神的"钟馗"一名得自仲虺，其原型也是夔龙。

龙生九种不成龙

俗称龙生九子，这九子各有其名。第一个名叫赑屃(bì xì)，外型像龟，喜好负重，今天可以看到石碑下的龟趺就是它；第二个名叫螭吻(chī wěn)，外型像兽，喜爱望远，即今天屋顶上的兽头；第三个名叫蒲牢(pú láo)，外型像龙但却小得多，喜爱吼叫，所以被安放在钟的上面；第四个名叫狴犴(bì àn)，外型像虎，十分有威势，所以多立于牢狱门外；第五个名叫饕餮(tāo tiè)，喜好饮食，所以大多出现在鼎盖上；第六个名叫蚣蝮(   )，生性好水，桥柱上经常可以看到它的身影；第七个名叫睚眦(yá zì)，生性好杀，所以一般作为刀环上的装饰；第八个名叫金猊(jīn ní)，外型似狮，喜爱烟火，所以立于香炉之上；第九个名叫椒图(jiāo tú)，外型像螺蚌，生性喜爱闭门自守，所以立于大门的旁边。以上说法是根据明朝杨慎的《升庵个集》的记录，在《玉芝堂谈荟》引《怀麓堂集》及《菽园杂记》的说法又与此略有不同，其原因大概是由于传说过于久远而略有差异。

朝鲜神话中的龙王

龙王，亦名龙神。居住在水底宫殿内，水域的主宰，武鬼神的主神。每年阳历6月15日是"浴头日"，即洗头梳发之日。古时，朝鲜人在这一天向龙王杀牲献祭，祈求丰收。在朝鲜许多地方曾流行过这样一种占卜方法。冬至日，池塘已结冰，但是被日光晒溶的冰面似乎是用犁耕过的地面。当地居民认为，这是龙王玩的把戏。如果冰块由南向北排行，那么这一年将是丰年；如果由西向东排行，则是歉年；如果分散在四面八方，则是平年。为祭祀龙王，女萨海举办击门仪式。据云，龙王龙群鱼女王的腹中找到一颗魔珠(丽乙宝珠，或名麻尼宝珠)。传闻，宝珠能满足持有者的任何愿望，并且保护他不受灾害侵袭。龙王是朝鲜民间文学和中世纪文学里常见的人物。龙是君王地位的象征，尤其在高丽时期(10世纪初~14世纪末)。在朝鲜，阴历正月初五被称为"龙日"。据说，龙在这一天的前夕在井里产卵，如果在这一天从井里打水，那么全家整年都会吉祥如意。

龙的故事·番外篇

THE STORY OF DRAGON



漫画作品中的龙

●首先应该讲到的是“五星物语”中的龙，不仅因为在这部作品中的龙作用重大，而且自成体系，构思完整。在现卡星团，龙是只生活在博斯星上的有机生命体的顶点。雌雄同体，并只有几只存在的它们，到底是什么呢？因为星团史以前的历史并没有正确地留下来。因此，它们究竟是玻斯星上自古就有的生物呢”或者是由星团史纪元前的科学所制造出来的人工生命体呢？这点仍是不明。较巨大的会有超过一百公尺的全长。特征是一千年以上的寿命，6支手指的手脚，折曲了二段的主翼，巨大的垂直尾翼，还有主翼下的加速翼……也就是五枚小翼。经由主翼下的五枚主翼激烈的运动，而像螺旋桨一样地送风，产生推进力。另外也能自由地控制主翼下方的气压而产生扬力。巨大的主翼则像喷射机一样地固定着。速度最大可达音速1.3倍(冲刺时)。它们的飞行能力，在整流翼、节流阀等各部构造上都比飞机具有更高的自由度，夸称有无敌的运动能力。即使是浮空型战斗机或汪达·史卡兹也无法锁定它们。它们是温血动物，而非爬虫类，由幼生变为成体需费150年，而幼生若没有人或其他动物的辅助则无法成长。幼生时需要和人类相同的食物，但变成成体之后，就几乎不需要食物了。似乎是由其巨大的皮肤来吸收氧或氢，在体内转化为能量。向这生命体挑战的人很多，但至今从未听过有人捕获过龙。在F·S·S的世界中，龙形态的生物有很多种，但只有六支手指的龙才被认定为龙目生物。现在只有五匹在皮斯生存着。蓝色(雷)、赤色(雷德)、金色(羽)、黑色(宇宙)、绿色(陆地)等五匹龙。它们是单体单科的生物，本身都是雌雄同体的，在寿命将尽的时候它会生下唯一的一颗卵，而后再经过150年以上的岁月才会再成体。它们是温血动物，有着硬化的皮和羽毛。它们不属爬虫类。而猎户幻象(橙色机)的龙形态就是一种机械龙。猎户幻象除了MH形态外，还可变成龙形态(橙色机)、恶魔形态(绿色机)。



“五星物语”中最强的龙——末三，此时还处于幼生阶段。

“五星物语”中的雷龙，天照军的MH“雷德幻像”便是根据其外形而制造。

●在秋原一至的“暗黑破坏神”中，龙也有一席之地，麦塔·利卡那王国的第一王子——龙战士拉兹·活尔·麦塔·利卡那就被封印在一头幼龙的体内，直到“罪与罚”篇，天使军与人类的战争进入白热化时他才终于现身，也算是个关键角色。

此外，在本作庞大的MONSTER体系中，龙也多次出现，如卡拉骑乘的飞龙，在林中横行的尸龙，有五～十十个头的许德拉，守护K·C·G的公龙，D.S召唤出的三头黄金龙，以及卡鲁斯与D·S决战时化身的冰之龙！

●荻野真的“孔雀王”中也有龙。在富士山之战中，黄海峰之兄黄道元曾召唤应龙助战，威势十足。后来，孔雀为破除与姐姐天蛇王悲哀的命运而去拜会青龙（实际上是个好色的小老头），并由此认识到战斗的真谛。

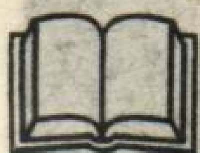
克亚树的“超龙战记”中的超龙是来自外星的生物，而且还可变身为甲胄。

椎名高志的名作“G·S美神大作战”中，有着史上最可爱的龙族少女小龙女。平时她保持着可爱少女的形象，但一旦被人碰到了背上的逆鳞就会变为龙形暴走。

无独有偶，在“3×3 EYES”中龙皇贝纳雷斯也是一旦失去理智就化身为龙形，乱砸一气。

再有就是三条陆和稻田浩司的“DRAGON QUEST”，里面主角达伊就是流着神圣血统的龙骑将之子。

“龙珠”与龙密不可分，但地球的龙和那美克星的龙似乎并没给人留下什么印象。



动画作品中的龙

“罗德斯岛战记”与龙的关系极深。五条古龙分别守护着古代魔法王国的太守之秘宝。在火龙之墓场，阿修拉姆险些葬身于此；而麻莫岛的决战中，邪龙与黄金龙的战斗也十分精彩。在本作中出现的龙形态各异，其中包含了几种西方龙的典型特征。

“魔神英雄传”中，主线便与龙有关。瓦他诺的使命就是唤醒沉睡中的七条龙，粉碎魔王的阴谋以拯救索开山。最后七条龙化身为黄金龙与魔王的最强之黑龙王展开了精彩绝伦的战斗！

日本动画“龙子太郎”不知各位是否看过，其中太郎的母亲因受到惩罚而变成了龙，最后太郎与母亲一起解救了为干旱所苦的村子，而母亲也因此变回了人身。这是我有生以来第一次看到龙有如此精彩的演出，它不是飞翔在宫殿庙宇的梁垣上，而是如此的真切，如此的人性化。





电子游戏中的龙

在"最终幻想"系列中，龙的登场已成为必然，尤其是在三代以后，巴哈姆特一直是最强大的召唤兽之一。在"FF V"中，莉娜公主的坐骑便是飞龙；"FFⅥ"中，主人公们在后半部时需要打倒世界各地的魔龙。总之，龙与"最终幻想"已结下了不解之缘。

SQUARE 的另一大作"圣龙传说"中龙的作用不亚于主角，各种华丽强悍的龙的活跃，使这部作品拥有了难以言喻的独特魅力。最终 BOSS 是条巨大无比的龙，而当玩者爆机后，第 2 次再 START GAME 时便可使用这条强得有些离谱的巨龙了！

还记得 SFC 上有一款杰出的动作游戏——"恶魔之纹章"吗？在游戏一开始，主角将要面对的便是一条破壁而出的巨龙。

ATLUS 的"女神"系列囊括世界各地传说中的神魔鬼怪、异兽灵禽。在种族划分上便有"龙神"、"邪龙"、"龙王"等与龙有关的设定。在这一系列的作品中，玩者可以看到许多类型的龙，可以说是对龙的一种检阅！

CAPCOM 的大作"龙战士"迄今已推出三代，每一代都是关于"龙族"的宿命传说，优美而悲烈，玩时颇有荡气回肠之感。"龙变身"是该作品一直保留的系统，随着游戏的进展，龙的形态越来越多，能力也越来越强。直到现在，笔者还可回忆起一代主角们合体为最终圣兽的情景！

SS 的著名 S·RPG"龙之力量"系列既然以"龙"为名，自然少不了龙的登场。龙兵是作品中最强的兵种之一，而玩过 2 代的朋友自然不会忘记最终 BOSS 正是一匹可怕的黑龙。

由 SEGA 公司推出的杰出 STG"飞龙"在 SS 玩家享有很高声誉，整个作品是在幻想风格浓郁的世界中展开，主角骑乘着飞龙与各种魔物展开了精彩的战斗。

PS 的"怪物农场"以其独特的育成要素赢得了玩家的好评，其中有众多的怪兽登场，这里面当然也少不了龙这一种族。

"任性的桃天使 2"中，如果你进入"龙城宫篇"，就可见到龙王的美丽的女儿。

"龙子大冒险"是 SCE 不久前推出的出色动作游戏，主角是只可爱的小龙，它的任务则是拯救龙族的国家。

在即将发售的"DRAGON VALOR"里龙的作用也很重要，龙与"灭龙士"是这个作品的主要特色之一。

此外，"勇者斗恶龙"(FC、SFC)中龙也是不可缺少的一份子，"龙之装备"一直以来都是终盘才可获得的道具。

"灵之力量Ⅱ"(PS)中，每到特定时间，便会有恶龙出现破坏，将其打倒后则可取得宝贵的道具。

"浪漫沙加"系列中，龙的地位并不重要，但它往往与强力道具联系在一起。

SS 不久前推出的"斗龙传说"以 3D 形式展现了各种龙的姿态，也算是对龙各种神奇能力的一次展现。



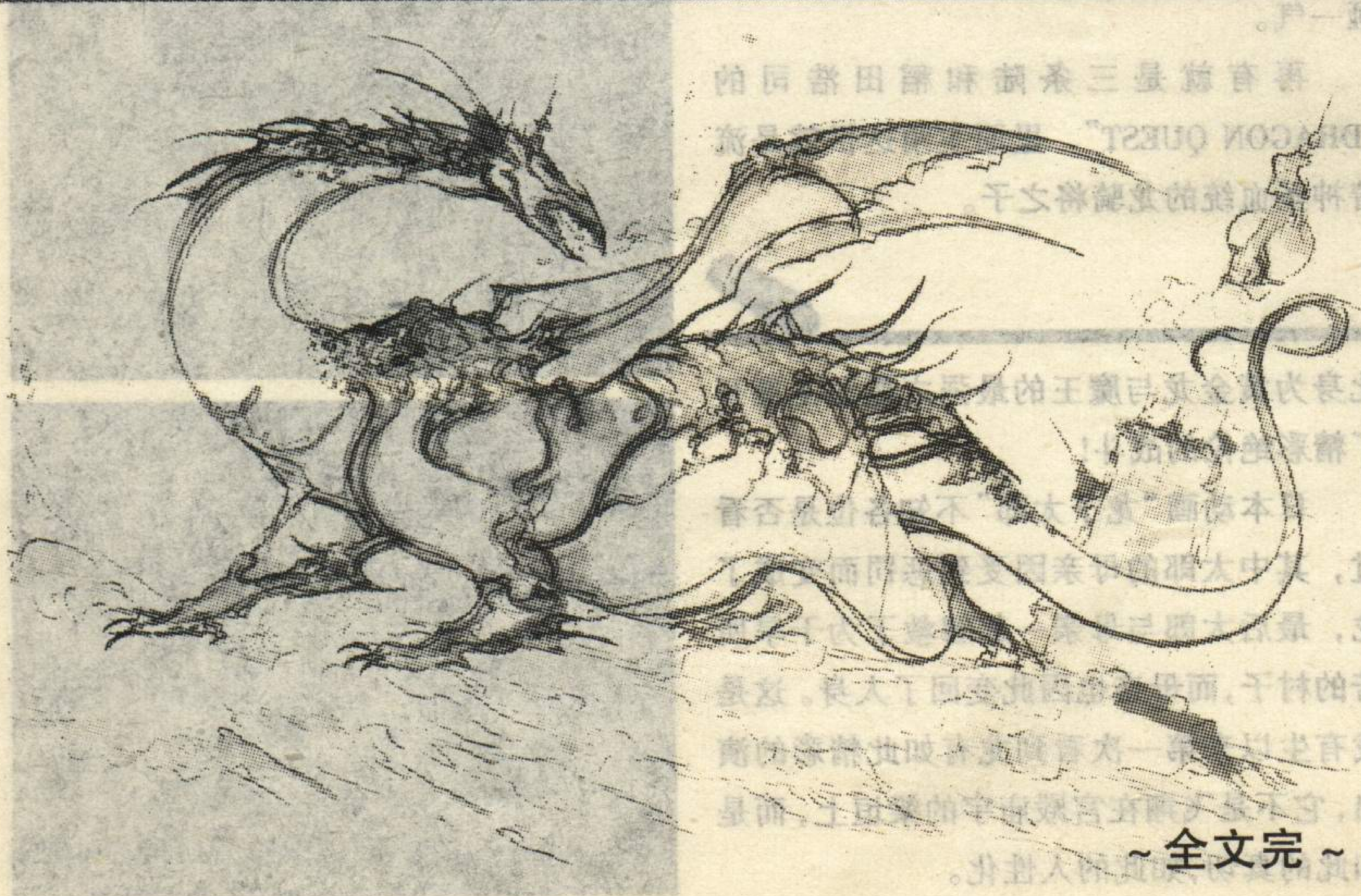
这就是著名的巴哈姆特



"女神"中的龙王



好了，有关龙的话题就到此为止。在时空的幻境中待得太久毕竟不是一件好事，趁七次元的风暴还没有吹起的时候，各位也该离去了。下次再见！





~全文完~

这是默文的地方，严格的说已经是人界范畴了，Pan 就此止步，还是让默文带着大家继续游览吧。

电玩同人馆

开馆赠言

零阶

在大家面前出现的是经过“T&P”三年扩建而成的一方胜地“电玩同人馆”，终于与朋友们见面了。

在这个光辉的时刻，本馆主将为您介绍该馆的建筑，以将您引入富有神话和浪漫色彩的传奇之地：

现在我们站在同人馆的大门前，每次都将由一位来宾向大家述说对“T&P 世界”的印像。

当我们来到一阶，呈现在眼前的便是馆中最为开阔的场所——四海议事厅，这里将提供给大家慷慨放谈的机会，凡有任何想法、发现、创举、灼见都可在此向世人宣告；二阶是本馆特地开设的“红茶馆”，以让来宾们获得一个休息饮茶的优雅环境，当然这里并不仅仅只供应名家功夫茶，亦有适应各种口味的饮品供应；三阶的名流会堂则是汇聚天下英豪之地，并且由大家对其进行评议，由此排出同人馆的电玩榜单；四阶是电玩神州社的香堂，它不仅仅是电玩同人的精神像征，也希望能成为联络天下玩友的枢纽，会员和愿意成为会员的来宾请到四阶报到。别馆的“梦剧场”将长期为您献演连续剧，告诉你一些不知道的传奇故事，让你获得精神上的享受；在本馆的露天平台上，为您修建了一座空中花园“撷梦园”，带来最美最清新的花香，也希望过客们能将路上采来的花朵插上一枝，以使这个花园、这个同人馆更美。

新馆落成之际，对光顾的来宾不仅表示欢迎和感谢，同时也希望听到大家对这座同人馆的感想和意见，以使我们随时加以调整和改建，使大家真正拥有家的感觉。

馆主默文

编辑同志，诸位好：

一年多了，我与贵刊也算是好朋友了，为了这份杂志能更加辉煌，下面提几点尚不成熟的意见：

1、有关动漫画的新闻与剧情介绍是贵刊最大优点，因为这是我所知的刊物中有关动漫画的最及时，最有价值的消息，对于我这类对漫画极感趣的人来说，这是一本不可多得的杂志，在此祝愿这个栏目越办越好。

2、对于广告，一部分人对此持有非议，但我认为这个栏目一定要办下去，因为这是唯一一条使我们有机会欣赏到日本原作的途径，也是我们买游戏配件最佳场所，况且这栏目占的页数也不多，大可不必为这几页的价钱而斤斤计较。

3 贵刊最好改为半月刊，因为让人一等一个月实在是慢性自杀，而单从价格上，绝大多数读者想来也都会接受的。

4、刊物中间的彩图与其介绍一些新作，不如换成宝剑篇与红粉篇的前十名，一月 2 个人的单幅画，因为这些人除了八神与京外，其他人的单幅是一张也买不到，而且登后一定会更受欢迎。

5、最后，询问一下，可否更改一下刊物名称，我知道这很冒昧，因为一份刊物的好坏，并不是由名称决定的，它只是一个标志，符号也没有什么太大作用，但我想如果改换一下，会使大家更了解这份杂志，更可以体现自己的价值，而且也会增加发行量的，因为有的地区电子游戏，PS 等的书籍销量都不大，大多数人一看是有关游戏的，根本不再往下看，但贵刊游戏内容介绍，彩图及梦剧场等，即使是不玩游戏的人也喜爱，所以恳请考虑一下。

就到这里吧，祝诸位编辑叔叔，阿姨们万事如意，合家欢乐，事业更上一层楼。

此致

敬礼

99 年 5 月 12 日

乔楚

诸位编辑：

你们好！

先自我介绍一下，我是宝鸡市的一名中学生，名马昭，现用地址姓名均为亲属的。贵刊成绩显著，特别是增加副刊以来，令人高兴。可惜的是，只买到三、五两期杂志，希望能从贵社获取一些书刊。我对卡通略有兴趣，对于卡通类游戏也有所喜爱，由于身处内地，造成很多不便，不过也有利同贵社进行一点批评指正，建议工作。

1、游戏虽好，可家长的支持率不高，社会也不大赞成少年学生去参加。希望贵社能进行一些讨论，把游戏的益处和正确对待游戏的态度登在书上，也有利于提高玩友的信心和地位，能使更多的人来加入玩友行列。

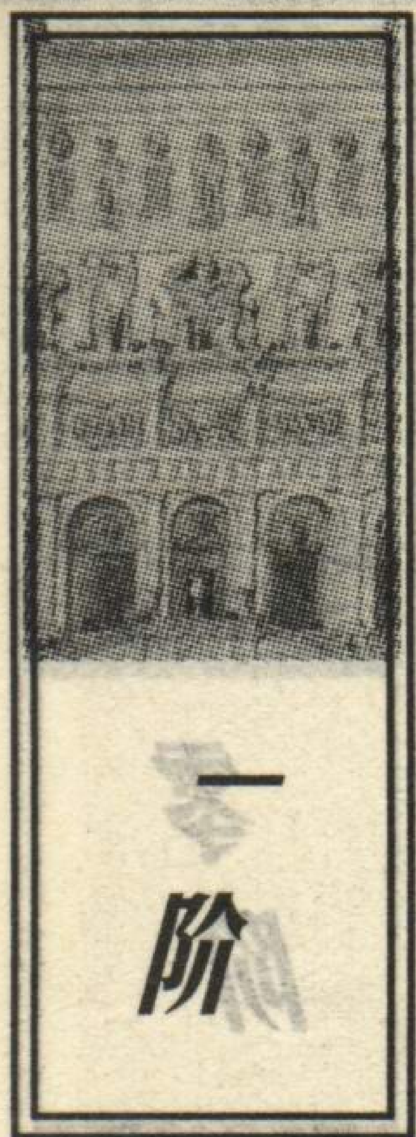
2、在宝鸡，我身边懂得 PC、PS 的人不超过十五人。一个年级就只有这么多！宝鸡市也称得上是一中等城市，对这些都了解这么少，那全国就不用说了。只要贵刊不想扩大读者范围、增加读者数量，那就请放手不管吧。增加刊中知识种类，登些入门知识讲座，是有必要的。

3、关于《梦》这册书，总体不错。须加些海报之类。以前的《圣斗士》、《变形金刚》这样的大作，怎么不见形影？难道开的是日本卡通作品专卖店？从世界的角度来看卡通，从卡通的历史来看，《迪士尼》系列也该上台了，还有中国以前大作，还有，要让人们知道，卡能不只是给孩子们看的。

4、关于贵刊的周年纪念册，首先应讲到收藏性，知识性。让人们了解 TV Game and PC Game 是这本书的任务，宣传 GAME 益处，更为重要。

5、贵社应稳定下来，不要搬来搬去，影响读者的信心——连家都没有的出版社，不安全？

6、贵刊应与读者建立更紧密的关系，非金钱关系，而是同志，朋友间的关系。有一批铁一般的支持者，就是最大的动力，后盾。



◉读者简短附言

A君：哗!《T&P》三周年纪念有书送。

B君：真的吗?哪里写着，让我看看。

A君：这里……

B君：嗯"T&P三周年纪念赠刊"将与大家见面……。哦!不是，打错字了，这个"赠刊"应该改为"增刊"。

——广东中山　贺润恒

非常感谢贺润恒读者的细心观察，以免使四处索"赠刊"的信件如纸片飞来，造成尴尬局面。当然，对于贺读者而言，"增刊"是能变成"赠刊"的。

⊙本人有个小请求，不知BLUE能不能每期用2，3页的空间来写写模型的制作，上色等小知识和挑一些高达模型的图片让我们这些高达迷解解馋呢。

——广东广州　梁希杰

◉或许贵刊是中心思想，中心人物倾向日本式游戏刊物的那一种，"日本味儿"极浓。主编认为文章"过于严肃"而企图用"纷云魍魉传"来弥补。其实，所有的文章都应大幅加入作者及编者的情感，来点笑料行不?加些个人意见与感情在文中行不?

——广西蒙山　冯世军

·本人建议将《科学时代》一分为四：

一，BLUE主持的漫园，定价2至5元，相信支持关心漫画的人大有人在，也可将《科学时代》的牌子打得响亮些!

二，将业界传真扩大，设为双周版，以报纸形式发表，价格1元，可达到及时传播电玩最新信息的目的。

三，电子游戏广场，照旧。

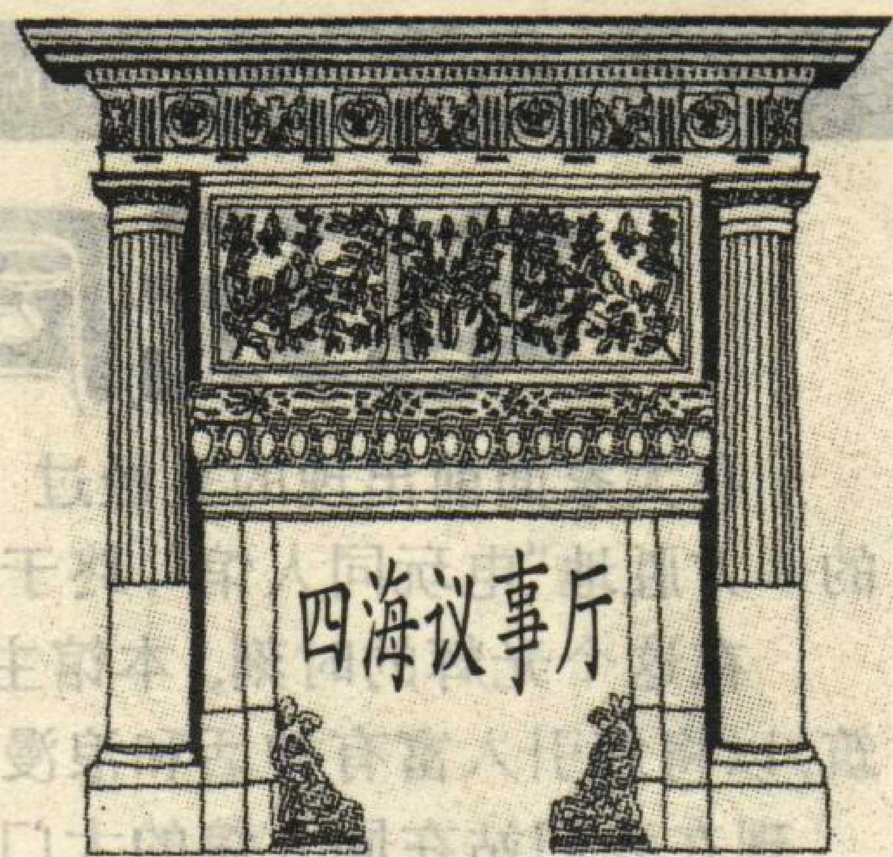
四，同人志(内部发行)。只限有心人，如薛一丹等"拥趸"收藏用，有时可将众人交流之心得编辑成纪念册出版，兴许看起来还更有吸引力一些!

——云南昆明　林勋

◎陕西周至县最喜欢"梦剧场"与别册的张鹤读者日文名为花泽つくし，但当结识八神后，连姓都"卖"了，改为八泽つくし，真是精神可嘉。

◉我认为到目前为止，做得令我满意的一件事是毫不犹豫地买下了《梦幻总动员》。书中的内容，使我大开眼界，令我狂喜不已的是看到本期杂志的广告——将要推出《梦》的续作。作为一名拥护者，我提出几点意见，反供参考。第一，内容不可与前作有太多雷同，一道好菜，吃得太多就会腻；一本好书，重复的内容太多也就丧失了活力；第二，名字可做一下改动，如在大标题"梦幻总动员"不变的条件下，加用小标题，以使读者区分。如"梦幻总动员——夏之光辉"。一来可使其成为一个系列，二来可使其更具收藏性，漫画与动画是不会停步的。这样一来，应将《梦幻总动员》发展成一本不定期的总括集，希望能有这一天的降临。

——景德镇(笔名)



◎哈尔滨王剑飞玩友呼吁：世嘉有过，SS无错!我们也只能苦笑对曰：SS有功，作品无多!

◉最爱的软件公司投票，窃以为实在不应限近期作品为投票资格。须知Like一间公司，绝不会因这公司近几个月没有大作便不"喜欢"她了，中国人是很"情深"的哦!

——广东湛江　赵善政

◎贵刊以后是不是在杂志上标上"未经允许，不可将本物品派发，传阅、出租、交给第三者"。

——郭兴贤

◉我有一个很大胆的设想，虽然此设想没能完全考虑到贵刊的实际情况，但本人还是希望能够给贵刊帮个忙，出出"馊"主意。我的设想是这样的：贵刊可以考虑办一份《中国电子与电脑娱乐周报》，将每周的新闻，新游戏的目录与发售日及一些其他游戏简介尽数刊登于上(包括广告)，并制定一个合理的价格，向全国发卖。而月刊则应以大幅的彩页与游戏的攻略刊登其上(并保留一些贵刊的特色栏目)，并且还可增设一个由玩家对杂志提供新建议的栏目，这样便可以网罗更多建议来提高贵刊的质量。这样做到以月刊杂志为主，周报为辅的"以报养刊"的策略。

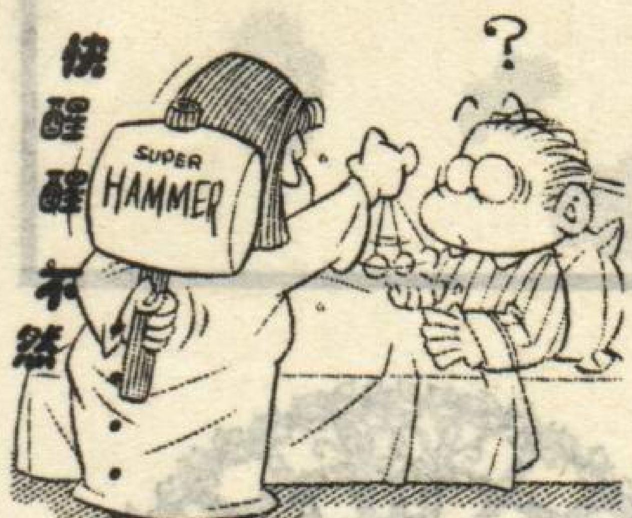


——北京　王翼

◉彩页虽不用增加了，但应把彩页上的游戏简介拉回黑白版，换上著名游戏如《FFⅧ》的图片，或东京游戏展的彩页，也可以登上一两张众编们于工作，游戏时的快乐照片上去。不要这么吝啬嘛，"独乐乐不如众乐乐"呀!"撷梦园"与"梦剧场"的文字让人感到另一种享受，一种似梦似真，仿佛空气中淡淡的清香，明知却不可及，如飘落的雪花稍纵即逝，只剩一瞬间拥有后的回味，无尽的感叹与失落。BUT——这种文章是用"心"去读的，而在我平时想睡又睡不着的任何时候读一下，保证三行字看不到就去见周公了，这也是贵刊一大缺点。在梦幻之外来点笑意的文章吧，如果不想别人买贵刊是为了当催眠书的话(笑)，就来点周星驰的特"笑"(效)吧!

——重庆　刘容菊

电玩同人馆



◉我认识的默文，应是集勇敢、幽默、才能于一身的，可现在的默文，却胆小得不敢露面，并且他的幽默也不知跑哪儿去了，想当初，我在看"红茶馆"时常失声发笑，搞得我的同学们莫明奇妙，可现在给我的感觉是……看不懂!

——山东淄博　石豪

◎由于本狼的"银英症结"，也想把几位小编放到该书中去玩玩，嘻嘻…

BLUE：莱因哈特。因为两人都是工作狂嘛!

KING：罗严塔尔。一则因为其叫"KING"，可见其称王之意，这点与罗严塔尔相同：二则表示本狼的祝愿，祝其能像罗严塔尔一样受女性欢迎，不用再用本田猛克春丽了……

默文：杨威利。因其开设"红茶馆"，可见其执着于杨一样的癖好；而且其像杨一般懒（谁叫你上次不给我回信）；再者在DC的态度上与"罗严克拉姆"也存在对立的立场。认命吧，奇迹杨(白痴杨)!

雪鹰：希尔德。首先因其对GAME有如男孩一般，很像"男仔头"的希尔德，而且其能力(文字方面)可说同希尔德不相上下。最重要的一点…嗯，咳，咳…谁说过BLUE这厮也许要雪鹰飞来筑巢云云的话的?

ANGEL：鲁宾斯基，"生不逢时的枭雄"(?)在PC方面有出众才能，然而偏偏是在一TV GAME杂志社工作，只好舍弃本份，搞情报工作。

E·T：鲁兹。很简单，两个人都装着机械手臂。(是鲁兹还是瓦列呢?这两位我经常搞错…)。

DRAGON：波布兰。龙嘛，空战能力自然不是"墨蚊"、"雪鹰"之类能比的。

小孔：格林希尔。没办法啊，由于其文字工作同"希尔德"不相上下，因此也只能是她了。"杨先生"若觉得不妥，可以当没看见啦!

绯雨焱：尤里安。能力出色，工作勤奋，不像"杨先生"那样懒，甚至近高考时都完成了《魔神！1440》等文章。(默文：绯雨，听见没，快给我泡杯兑酒的茶来!)"

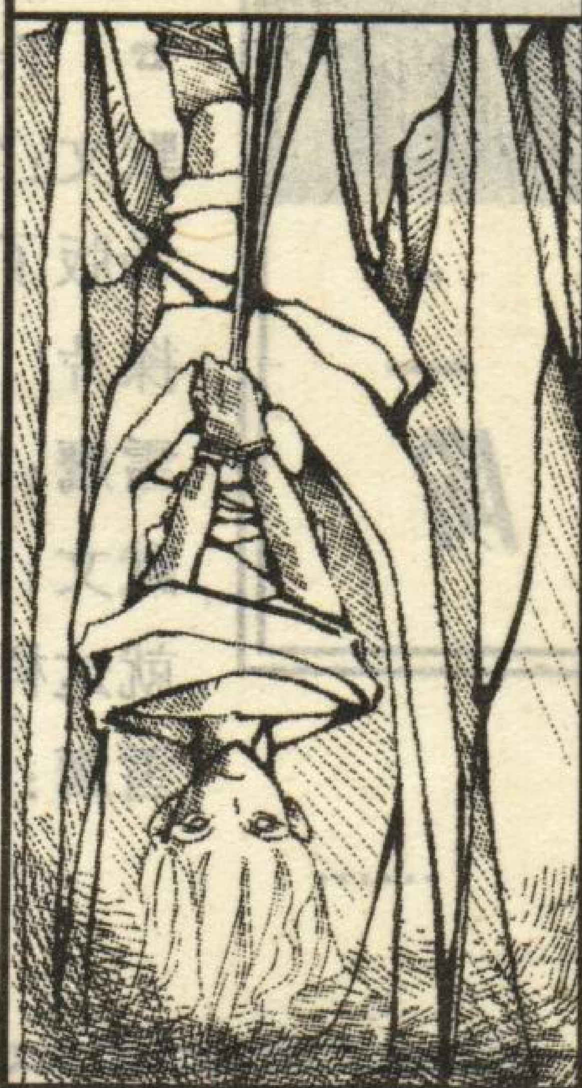
——浙江湖州　银狼



ANGEL

◎终于在五月刊上挂了我的大名，当时真是欣喜若狂，举着五月刊奔走相告，并大大宣传贵刊，使我班崇拜贵刊的人增加了三倍之多，哈哈，什么，本来有几人?当然……只有我一个人。听到长篇"纷云魍魉传"正在为以谁为开始而讨论得口沫血花。其实根本没必要，此人为何会害怕成为众失之的?听说过"打是情骂是爱"吗?大概比喻不当，但大意如此，其实读者们攻击得最厉害的那位，说不定也就是最受欢迎的那位。依我看，嘻嘻，默文定是首当其冲。昨儿个晚上曾想象默文"魔样"，八成是大嘴巴，以前话特多，从早说到晚，一刻也停不下来，众编们耳朵也快生茧，便用橡皮膏封住其嘴。以后，便成了"默文"。

——浙江杭州　赵廉



绯雨焱

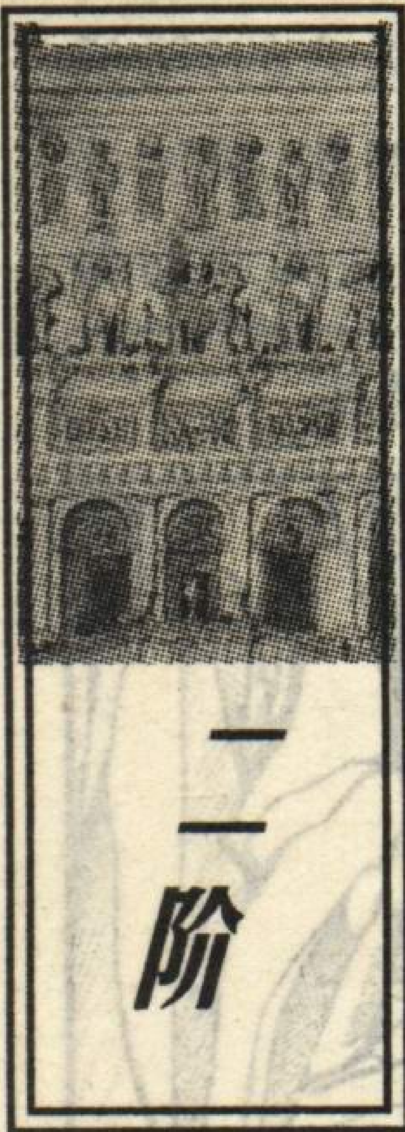
◉强烈建议贵刊开办一个新栏目，本人在这给它暂定个题目叫《交流窗》吧。贵刊编读往来中的子栏目，要么是众编辑发感想，要么只有玩家吐心声，均为一头热。缺少一个玩家，小编对话形式的栏目，这样玩家可以将心中的疑惑一吐为快，而众编辑来解惑。

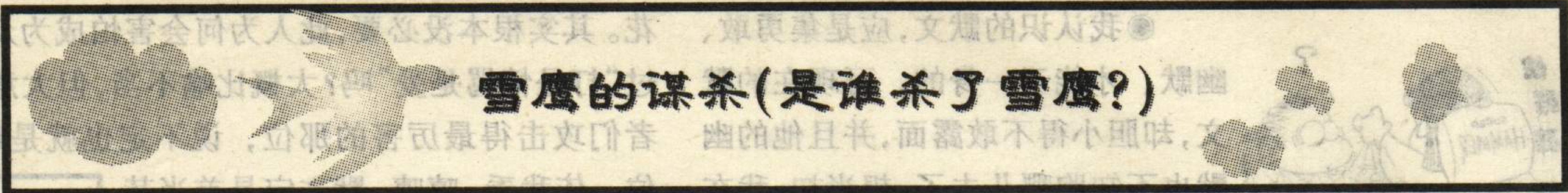
——上海　蔡亚明

◉五月号里最好的文章自然是红茶馆里的桑桑的文章，颇有些后现代意味，和着窗外的细雨读来真是小小的享受呢。前面见的"重归最初"拜读，短短两页有13处被排错漏字，不过仍是篇好文章。…搞笑不搞笑是个人爱好问题，似乎不必太过在意比例吧，缺少了优美只注重幽默似乎太"快餐"一点了吧?严肃与开心都是必须的，人生不是一场Party，有时虽辛苦但必须让脑子转起来，去思考些有意义的东西，否则就是退化行为了。奉劝一句不中听的，"故事接龙"还是选个经典的题材作为开头，以外传的形式征求下文，搞得好还可以和经典的本体故事相映成辉，各位编辑也不必因为谁来挨头一盆狗血而互相推荐不已了。不要太过自我感觉良好，编辑应是幕后的实干家，不要兴冲冲地跳到前台来。开始可能有些新奇感，满足了一部分人的好奇心，日子长了就这么几个人来来去去，观众不耐烦了，把你们嘘回去就自找没趣了。

——北京　李戈

新的改版自然要在暴风雨中诞生啦，如果我们再不针对自己的病患狠心下手的话，不说其他，恐怕读者的怒火首先便会将我们烧干。因此，我们的"诸侯割据"的局面大家也看到了，这不光光是形式，在内容上也尽力丰富了。"超攻略道场"由以前的卖点褪化为弱点，对此，我们着实应该戴上白帽子向世人谢罪的。这一期应大家的"兵谏"，"FFⅧ"的小说攻略隆重登场，今后我们尽量做到每期都有大作的小说攻略出现，而流程攻略部分也会全面改变现状的，请刀下留人呀。另外，因杂志改版，本期"重归最初"和"娱乐回廊"暂停，下期仍将刊登。





☎ Telliphone Free Time:

默文:雪鹰小姐,编辑部的“红茶馆”要拍剧场版了,不知你有没有兴趣参加呢?是部侦探片!

雪鹰:好呀,不过我在上海怎么飞得过来?

默文:没关系没关系,你只要演死者说好了,就这样,谢谢,再见。(咔)

雪鹰:なに?ちょっとまって!!

……

正式的剧本 叶《雪鹰的谋杀》

演员表:

死者雪鹰……雪鹰饰

宠物木须龙……DRAGON 饰

暗黑魔导士……ブルー饰

PS 外星鸟类标本收集者……E. T 饰

冷艳的天使……Angel 饰

江户川福尔摩斯……绯雨焱饰

(临时客串:疯狂的盗墓者……小孔饰)

导演:默文

1999 年 7 月 4 日,受到无数男性电玩迷倾慕的电玩界大姐大——雪鹰小姐不幸在《电子游戏与电脑游戏》杂志社编辑部红茶馆遇害身亡。现场只遗留有如下线索物品:

●雪鹰的大鸟帽子(被巨兽踩扁过的样子)



●喝到一半的的番茄汁。

●巨兽的脚印。

●魔导士入门必读。

●珍稀鸟类图谱(EARTH 篇)

●镜子(血染的)

以及大量的鲜血,但尸体不翼而飞……

群情汹涌的电玩迷在悲愤之中爆发了,他们纷纷要求追查凶手严惩不怠!!同时各种悼念慰问从全国各地带着读者的缅怀与思念飞向编辑部,很快就在红茶馆的帝边堆起了一座通天巨塔,名曰巴别。(各种光盘、主机、记忆卡、书籍、MH 堆成)内存雪鹰衣冠冢。



在电玩迷的真情感召之下,名侦探江户川福尔摩斯阁下再度出山,来追查这一起惨绝人寰的谋杀案。

根据现场遗留的线索,他进行了以下的调查:

①将蕃茄汁在月圆之夜给木须龙饮用,结果龙巨大化,且暴走,留下与现场相同的脚印。

②魔导士手册最后一页:成为终极魔导士,拥有 MP50 万的秘药配方:(前略)珍稀鸟类雪鹰用荆棘刺出的最后一滴血。(后略)

③鸟类图谱中心彩页:雪鹰一只旁注:已锁定。

④镜子:擦去上面的血迹,拧背后的开关:镜中出现人脸:

冷艳的天使:镜子啊镜子,究竟谁是这世界上拥有最美丽最洁白翅膀的人?

镜子:我的主人啊,在这里是您美丽,但雪鹰小姐的羽翅比您还要美……

天使:什么?她还活着?我要杀了她!!

江户川福尔摩斯:我已知道真相了

各位读者,你们猜到了吗?

Free Time Ⅱ:

默文:小孔,你也来演个角色吧!

孔:我要去巴别塔盗墓!!

▶剧本乃此人所作,大家千万不要错怪好人呀!





名流会堂

电玩人物排行榜之宝剑篇

排名	人物	得分	累积分
1	八神庵(KOF)	438	2061
2	碇真嗣(新世纪 EVA)	265	1270
3	克里斯(KOF)	229	1147
4	斯科尔(最终幻想Ⅷ)	212	677
5	草稚京(KOF)	130	745
6	七枷社(KOF)	111	419
7	二阶堂红丸(KOF)	109	587
8	克劳德(最终幻想Ⅶ)	102	668
9	萨菲罗斯(最终幻想Ⅶ)	57	386
10	橘右京(侍魂)	38	233

电玩人物排行榜之红粉篇

排名	人物	得分	累积分
1	绫波丽(新世纪 EVA)	371	1648
2	真宫寺樱花(樱花大战 2)	242	1003
3	不知火舞(KOF)	238	997
4	莉诺娅(最终幻想Ⅷ)	168	511
5	莎米(KOF)	144	668
6	雷妮(樱花大战 2)	118	772
7	藤崎诗织(心跳回忆)	114	711
8	玛丽(KOF)	98	444
9	艾娅(寄生前夜)	94	424
10	列欧娜(KOF)	73	698

电玩公司排行榜

排名	公司	得分	累积分
1	SQUARE	563	1731
2	SNK	397	1316
3	SEGA	257	1022
4	KONAMI	143	690
5	CAPCOM	137	712
6	BANPRESTO	74	268
7	NAMCO	54	568
8	ENIX	49	351
9	BANDAI	49	177
10	NINTENDO	34	183

三阶

SQUALL LEONHART



生日:8月23日
年龄:17岁
血型:AB型
身高:177cm

"人是不能一个人生活的!"
封闭自己的茫然
面对的却是紊乱的热血世界



生日:3月3日
年龄:17岁
血型:不详
身高:163cm

是倔强?
是明快?
主人公亲色人格的平衡点



RINOA HEARTILLY



"梦野留踪"幸运读者

邢雷　安徽蚌埠市树人私立高中高三理科　邮编:233000
第一投票对象:碇真嗣、不知火舞、SNK

林荣辉　福州三中高一(10)班　邮编:350001
第一投票对象:八神庵、不知火舞、SEGA

邓汉伟　重庆市沙坪坝土湾胜利村40号2—4　邮编:400030
第一投票对象:克里斯、莎米、SNK

邢琅轨　广州市柯子岭平安西街36号906室　邮编:510405
第一投票对象:拉古那、艾娅、SQUARE

罗威　湖南省株州市电子技校34班　邮编:412005
第一投票对象:八神庵、莉诺娅、SQUARE

读者问卷调查

到了半年一度的大规模调查了。时间恰值我刊重大改版之际，也是借此看一下读者们的意见是否与我们的自我发现暗合，也是为了进一步改进而做准备。在九九年的改革中，借由读者的关怀，而使我们的尝试得到了一定的成功，但不可否认，也有某些部分产生了下滑的情况，因此特别需要您的光心与鞭策。我们将在参加问卷的读者中抽出十位，赠与半年杂志及我社出版电玩书籍两册（其中之一为由我刊编辑签名的增刊），稍表酬谢。

问卷 VOL. 1

对现行杂志的看法。

一、各栏目评分。

请将以下栏目按心中评价计分，满分为十分。

*天使新闻网　*超攻略道场
*新作指南　*秘技库
*新作追踪　*编读往来
*谎言与真实　*电玩排行榜
*世纪末狂潮　*玩友神州社
*名作大家谈　*撷梦园
*一梦苍生　*梦剧场
*纵横四海　*动漫新闻
*重归最初　*动漫书屋
*娱乐回廊　*动漫人物杂谈
*台词欣赏　*佳片试映室
*经典回顾　*读者来稿
*长篇故事连载　*动漫资料馆
*动漫歌曲欣赏　*动漫与游戏

二、整体评介

分为1，2，3三等，3表示最好，1极差。

①新闻信息速度
②攻略实用性
③彩页
④读者参与度
⑤漫画及文章观赏性
⑥黑白图清晰度
⑦内文正确率
⑧广告设置
⑨出版书籍

问卷 VOL. 2

对杂志新面貌的期望

一、对各栏目的建议

提出你对各拦目的建议，亦可选择书写。

二、针对性提问：

①你是否认为新闻速度不够快？
②你认为这样的报道面还要拓宽吗？
③是否需要综述性新闻评析？
④是否改变发售表形式？
⑤是否要增加新作指南形式？
⑥对新作指南内容安排有否意见？
⑦谎言与真实对您有用吗？
⑧要增加或减少“风云论谈”参与面吗？
⑨需要“一梦苍生”长期连载吗？
⑩对“纵横四海”有何建议和选题？
⑪需要“重归最初”之类栏目长期连载吗？
⑫娱乐回廊有趣吗？
⑬希望看到什么类型或哪个游戏的小说攻略？
⑭希望看到哪位作者写的小说攻略？
⑮是否改变秘技库形式？
⑯编读往来能否达到互相了解的程度？
⑰需要改变电玩排行榜形式吗？
⑱对“电玩神州社”有何看法和意见？
⑲需要“梦剧场”长期连载吗？
⑳对“撷梦园”的看法？
㉑想看到何种广告？
㉒对“王者之书”的意见？
㉓别册具收藏价值吗？
㉔对定价有否不同意见？
㉕对所出的“广场”和其他书籍有否周期或内容上的意见？





玩友神州社

神州社开办以来，得到了读者的强烈反响，也对规则中不当之处提出意见，为此我们特做以下修订，望会员仔细阅读。

神州社策划之一

玩友等级分制

为体现热情玩友的事迹，特开设玩友等级分制度。凡属"玩友神州社"的会员，均能按照附表一的规定累积EXP数值，并每满10分予以一次LV.UP。自99年6月号起，LV.UP的准则更接近于RPG游戏，凡LV.10以上的会员，以每10级为单位，升级经验值加5，即LV.11～LV.20每15分LV.UP，LV.21～LV.30每20分LV.UP，依此类推。同时，等级分又作为另一数值——MP值的参照标准，按附表二的规定，通过消费一定的MP值来参与特定的活动。MP值的消费不会影响到等级分的终身累积，并且在我刊每期的"神州社专版上"将公布等级分排名前十位的会员。

附表一 等级分累积标准

一．凡于我刊及其他电玩、漫画杂志上发表任何作品的会员，均可按每千字或每格（漫画）的标准获得EXP15分（于其他刊物上发表的作品需寄来样本或复印件）。漫画作品若为四格，按两格计；若超过十格之短篇以刊物开本（16开）每页四格计。

二．凡参与我刊活动并由我刊揭载的会员（如心座、排行榜及读者调查的幸运读者等），均可每次获得EXP15分。

三．凡参与其他正式有关电玩的活动（如由日本电玩厂商组织的正规电玩大赛）且获得一定荣誉，可在提交相关证明后获得EXP40分。

四．凡进入电玩企业的会员均可获EXP50分；凡有参与的电玩作品投放市场可获EXP80分。

五．成为会员可获EXP10分，成为各地干事及特约记者可获EXP40分。发现我刊错字每三字加一分，我社出版书籍每二字一分（限两月内）。

六．本社会员在入社半年后均可来信申请加上BONUS分（只限LV.30以下），LV.11～LV.30加50分，LV.10以下加30分。

附表二 MP使用准则

一．LV4(40分)以上，可优先登上FAN园，消耗MP值20点。

二．LV8(80分)以上，可获我刊编辑或作者签名卡片，消耗MP值50点。

三．LV15(175分)以上，可于刊物上点登图片，并打上对特定对像的祝福，消耗MP值80点。

四．LV20(250分)以上，可刊登其公开信一封或电玩生涯文章一篇，以向广大玩友交流，消耗MP值85点。

五．LV40(700分)以上，可成为我刊地方记者，消耗MP值280点。

六．LV50(1000分)以上，可成为我社地方干事，成为我社代表，消耗MP值650点。

七．LV65(1550分)以上，我刊将开辟专版对其进行专访，并进入"玩友神州社历史名册"，消耗MP值800点。

注：以上各项可能存有遗漏，于日后进行补充，附表二中除第三条外不得重复使用。

TOP-10 神州社会员等级分排行榜

三阶

一．NO.0140 杨子江 LV.64 EXP 1535 MP 1535
二．NO.0001 薛一丹 LV.45 EXP 840 MP 755
三．NO.0166 邹 简 LV.41 EXP 730 MP 730
四．NO.0011 张雷冬 LV.40 EXP 700 MP 700
五．NO.0109 金 扬 LV.35 EXP 590 MP 590
六．NO.0097 王 琳 LV.30 EXP 460 MP 460
七．NO.0101 邵 凯 LV.15 EXP 175 MP 175
七．NO.0101 陈 星 LV.5 EXP 55 MP 55
九．NO.0132 赵善政 LV.5 EXP 55 MP 55
十．因较多而略

会员名录 第四期

编号	地区	姓名	等级	经验/MP
NO.0126	上海南市	张 杰	LV.1	EXP10MP10
NO.0127	北京人警	齐 亮	LV.1	EXP10 MP10
NO.0128	武汉硚口	王 海	LV.1	EXP10 MP10
NO.0129	安徽界首	米欢欢	LV.4	EXP40 MP40
NO.0130	宁波中专	张 珏	LV.1	EXP10 MP10
NO.0131	南京浦口	张 轩	LV.1	EXP10 MP10
NO.0132	广东湛江	赵善政	LV.5	EXP55 MP55
NO.0133	莱山一中	高 翔	LV.1	EXP10 MP10
NO.0134	安徽马鞍山	宋叶青	LV.1	EXP10 MP10
NO.0135	福建晋江	朱世琪	LV.1	EXP10MP10
NO.0136	湖北咸宁	唐鸿鹄	LV.1	EXP10 MP10
NO.0137	安徽二职	张璞	LV.1	EXP10 MP10
NO.0138	安徽马鞍山	詹雪明	LV.4	EXP40 MP40
NO.0139	河北辛集	李 晃	LV.1	EXP10 MP10
NO.0140	天津河西	杨子江	LV.64	EXP1530 MP1530
NO.0141	山东威海	姜乐天	LV.1	EXP10 MP10
NO.0142	辽宁鞍山	朱 桐	LV.1	EXP10 MP10
NO.0143	重庆电厂	许 欣	LV.1	EXP10 MP10
NO.0144	广西梧州	李特斯	LV.1	EXP10 MP10
NO.0145	杭州上城	王 坚	LV.1	EXP10 MP10
NO.0146	北京丰台	秦 垒	LV.2	EXP25 MP25
NO.0147	广东花都	徐志辉	LV.1	EXP10 MP10
NO.0148	广东化州	黎海涛	LV.3	EXP35 MP35
NO.0149	重庆江北	石 磊	LV.1	EXP10 MP10
NO.0150	江苏常州	邵 清	LV.1	EXP10 MP10
NO.0151	福建古田	黄荣景	LV.1	EXP10 MP10
NO.0152	重庆合川	陈 飞	LV.1	EXP10 MP10
NO.0153	广东广州	张剑虹	LV.1	EXP10 MP10
NO.0154	上海宝山	陈 树	LV.1	EXP10 MP10
NO.0155	吉林龙潭	朱 柯	LV.2	EXP20 MP20
NO.0156	河北石家庄	郭寿	LV.1	EXP10 MP10
NO.0157	吉林空专	陶力陈	LV.1	EXP10 MP10
NO.0158	湖南株州	罗威	LV.1	EXP10 MP10
NO.0159	重庆沙坪坝	邓汉伟	LV.1	EXP10 MP10
NO.0160	山西大同	周宇杰	LV.1	EXP10 MP10
NO.0161	江苏苏州	沈祖卿	LV.1	EXP10 MP10
NO.0162	广东高阳	梁宇衡	LV.1	EXP10 MP10
NO.0163	哈尔滨南冈	李想	LV.1	EXP10 MP10

电玩同人馆

NO.0164	深圳南山	许鹏飞	LV.1	EXP10 MP10
NO.0165	北京海淀	邵方舟	LV.1	EXP10 MP10
NO.0166	上海虹口	邹简	LV.41	EXP730 MP730
NO.0167	山东济南	腾振强	LV.1	EXP10 MP10
NO.0168	浙江杭州	黄矛	LV.1	EXP10 MP10
NO.0169	山东济南	杨晓文	LV.1	EXP10 MP10
NO.0170	福州车站	黄捷	LV.1	EXP10 MP10
NO.0171	丹东振兴	杨晓峰	LV.1	EXP10 MP10
NO.0172	广东汕头	陈崎	LV.1	EXP10 MP10
NO.0173	河北石家庄	冯宁	LV.1	EXP10 MP10
NO.0174	沈阳和平	马悦火	LV.1	EXP10 MP10
NO.0175	四川德阳	赖俊	LV.1	EXP10 MP10

LV. UP!

NO.0001 薛一丹 LV38～LV45 EXP840 MP755

NO.0009 刘冬 LV2～LV3 EXP30 MP30

NO.0060 陆益 LV1～LV4 EXP40 MP40

请会员注意，因为要考虑将社标印上会员证，故无法发出，敬请原谅，并希望能踊跃参与设计社标活动。

姓名：段琨玭 笔名：EVIL DREAM 爱好：电玩、漫画

TEL：0745－7214547（晚 6:00－6:30）

邮编：418100

地址：湖南省洪江市安江镇后卫门桃子垅 57 号

致 MAI

就是你那双动人的眼睛，
流露出多少似水柔情的眸光；
也就是你那对诱人的红唇，
笑出几番万种风情。
我爱你，不知火舞。
虽然爱上你全是我的错，
但是我绝不后悔。
就算只能看着你远去的背影，
我也在所不惜。

MAI——

姓名：田刚 游戏专用笔名：BONFIRE

爱好：音乐 ACT、AVG

TEL：0552－3112017

地址：安徽省蚌埠市龙湘一村 6 栋 2 单元 16 号

邮编：233000

电玩情话之《纵情跳跃》

自然的舞步，优美的旋律——那令人着迷的游戏《纵情跳跃》，徜徉在那曲《THE NATURAL PLAYBOY》中，感觉真的好温馨，如今，还时常玩《纵情跳跃》，为的只是重温那份温存……

如果你也喜爱《纵情跳跃》，喜爱 HIRO 和 KITTY－N，那么请给我来信，相信借此我们会成为朋友。



姓名：陈瑶 爱好：漫画、电玩

地址：四川省乐山卫校医士 47 班 邮编：614000

致 KURAMA

你以飞溅的鲜血诠释残忍，
将我的凝望狠狠撕碎，
梦的牵绊在时空彼方冷冷破裂，
心，纷然而坠。
暗夜的魔魅冷笑着演绎你的遥远，
逼我凄然降下时河的船帆，
伤痕在迷恋与狂乱交错的一刹化为恒远。
我在你淡漠的回首中，
用流淌而下的血泪，
在宿命停驻的原野上，镌下那永恒的狡黠少年。

姓名：周婷婷 性别：女 年龄：18 岁

地址：北京市宣武区梁家园中学 丁玉惠转收

邮编：100052

你的样子

见到你，大概是在 94 年吧。一双漂亮的眸和修长的身材，吸引了我。

“好帅气的男孩”我想，但仅仅是帅气而已。

不去关心你的生日、血型，甚至你有女友也无所谓，因为我仅仅喜欢你的样子。在喧闹的街机房，忍受着缭绕的烟，只想看看你格斗的样子。

直到时间定格在 97 年的一个冬夜，冰冷的街机房里，红色的烈焰和蓝色的苍炎交织着，点燃我灵魂深处的寂寞。我孤独的生命之树，被你和那个红发男子剧烈地摇撼着……

血之盟约，悲哀的宿命。

也许，我迷恋的不只是你的样子。

猛炎，黑衣上的太阳，白色的发带，

你，一热血勇猛的格斗男儿

和我，一个执着电玩的孤寂少女

姓名：张梦媛 最爱：《浪客剑心》

地址：山东济南南圩门外街 8 号倪东宁转张梦媛收

邮编：250000

暂别

——写给濑田

最终，
你果然还是要去“寻求真理”。
但是，当你听到一个女孩真诚的呼喊：
“请留下！”时
难道还能义无反顾？
你却真的这样做了。
于是我只有等待，
等你发觉爱是永恒而你曾经错过的时候
你能够——向我回头。



一梦苍生

逐流神话

第一部 赤色黎明

梦剧场

文:SOULEDGE

图:火之彤



童年,对我而言是什么呢。

灰暗的萌芽?

凄惨的根生?

我只知道,一切都发生在我十岁的那年……

(一) 囚维



汗,从额头慢慢地滴下,就像有条冰凉的蛇爬过一样。

那些红色的游标都在浮起来,仿佛无数双血染的眼珠狠狠盯住了他。他依然睁大着双眼,闪着微渺的光芒,显出无住、疲倦和顽强来。

汗水不经意间落到了睫毛上,使得他不禁眨了眨眼。就在这一瞬间,所有游标一起向他飞来,他纵身跳跃,但还是被几支射中,重重地蹲落到地上,疼痛与汗水,全是一片阴冷。

灯光像是一幅明晃晃的帘幕,垂落到他面前。他抬头,依稀可以看到那白光中一个模糊的轮廓。

"哼,还是不能完全躲过吗?既然这样,这顿饭你就别吃了。"那中年男子突然转身,打开门,径自去了。那个圆环,逐渐变小。

他惘然看着练功房外昏淡夜路,咬着牙站了起来虽然辛酸在眼中滚动几下,他还是有些骄傲似地扬起头,红发似在闪光。自懂事开始,他便一直受着这样的磨练。昏暗的练功房,汗水与血痕,严厉的叱喝,乃至午夜浑身酸疼躺在床上时所看到的爬在天花板上的蟑螂,一切都像团团沉甸甸的泥水,将他儿时封闭在死灰色中。幼时,曾委屈地认为自己受到不公正的对待,那个和自己一块练功的小孩虽然也受着同样的苦,但尚能受到那中年男子的关心,而自己,面对的永远是一张冰冷的脸,使他觉得,他也永远不属于这个家庭。但现在,他连想都懒得去想,疼痛和冷漠凝成了岁月,他只是在受磨炼的单调日子中活着,如此而已。

他双腿几乎已无法举动,但还是吃力地向前迈开,一步步地走到门口,靠在门柜上休息,喘着气。一绺头发在眼前晃动,他盯着那迈在咫尺的红色。很早就有人告诉他,这是种灾祸的颜色,是被诅咒的象征。十岁的他尚且不太明白什么是灾祸,什么是诅咒,只是像痛恨其他一切那样痛恨着自己头发的颜色。那冷漠而鄙视的眼神都是这颜色带来的吧,他经常这样想。现在,他仿佛又看到那个男人高高地站在自己面前,双眼向下地瞟着他。于是,他便用尽力气往前走,就像是走给那人看一样。

"小庵,先别回房。"一个亲切的声音在旁边悠悠飘起,他有些不耐烦似地停住,等待着。

那张慈祥的脸回住常一样轻轻地转到眼前,这个女人像一般母亲一样照顾着他与另一个小孩,但他却连一句"阿姨"都不肯叫,那个叫"草雉柴舟"的男人早就告诉他:你是个没人要的孤儿。虽然面前的人时常用温柔的语调向说话,他却总是抿住嘴,不发一言。他何尝不想像那叫"京"的孩子一样向她报以笑容,但偏偏做不到。记得四、五年前一个下着暴雨的夜晚,阵阵雷声使他忍不住走向素子阿姨的房间,可是一阵笑声却使他停在了门外。阿姨,京,还有那个向来板着脸的男人开心地谈笑着,京还向他们撒娇。他就这样因寒冷佝偻着背站着,听着,窗外的电光一亮一亮,然后又偷偷地跑回了自己潮湿的小屋蒙起被子,身体阵阵抖动着。那一个夜晚的雷声,那个房间里温暖融洽的笑声,他全都清楚地记着。因而,不管有多少次想搂住素子阿姨头颈的冲动,还是一遍遍地告诉自己:不要相信他们,他们没有一个会要我的。

那女子拉起了他的手,又像往常一样要将他带往自己的房间。他非常不愿意,却又无力反抗,只能侧着身体,姿势十分别扭地跟着。到了房中,她摸了摸头顶,让他坐下,随后拿出一个熟悉的饭盒。

"吃吧,这是我做的饭团子,很好吃的。"她的语调无尽柔和。

他看着眼前的食物,摇了摇头。

"唉,傻孩子,不吃点东西怎么行,会饿坏身体的。放心吧,我不会告诉你草雉伯伯的。"

他感受着头顶手掌的摩挲,终于抵受不住饥饿的折磨,轻轻咬了一口。咸咸的,软软的,牙齿间漫开一股香气的同时他却双眼一红,似乎是受了屈辱一般。他没有抬头,但能感觉到温馨的目光在头顶慢慢溶化,一阵哽咽使他用力推开饭盒。

"今天我不能吃饭的。"他向自己房间跑去。

慈母一般的笑容在她脸上冻结,她看着那小小的背影消失在过道中,又看着地上摔落的饭盒,心里一阵难受。这时,那中年男子慢慢走来,也看着那个拐角,什么也没有说,脸上更是没有一点表情。

他也不知哪儿来的力气,一路跑回自己的房间,几乎是跌倒在床上。胃里的空虚和乏力的难受冲击着他,但他,没有什么情绪,却只是盯着天花板,似乎那里有着无尽的秘密和生动一样。隔着被夜色包裹的空气,那若隐若现的天花板正在一寸寸地往下降来,向他脸上靠近。

直到那息灰影将完全压到脸上时,突然从窗口窜进一个影子,带着一股风向他袭来。他下意识地一闪,用脚一勾,两人一块滚落在地。那头发乌黑的男孩压在他身上。似乎无比兴奋地:

"八神,我们偷偷溜出去吧。"

他用力推开平时称为"京"的男孩:"这么晚了,我不去。"

"什么晚不晚呀,有热闹可瞧呢。"

"我要睡觉。"他依然摇头,又要躺回床垫。

京看着他,似乎非常气恼,举拳在他头上擂了一下:"你真没用。现在我打了你,不服气的就跟我走。"说着便得意地笑着翻出了窗口。

他盯着窗口,眼光炽烈,终于也咬了咬牙跟着从窗口跳了出去。

夜色,像墨海一般,在风中摇晃。两上影子一前一后地跑

着。

“快点！再快点！今天你怎么这么慢。”为首的男孩蹦蹦跳跳地，还时而向身后叫嚷着。而跟着的男孩，只是紧闭着嘴，努力地奔跑。

他们一直跑到一段高架道路下。车灯穿梭如流，从头顶过去了，桥洞下有的却只是阴暗与龌龊。黑发男孩京招呼着他躲到一个桥墩后，偷看着那里。

一对少年男女正坐在桥墩下，少女似乎觉得寒冷，那少年便脱下自己的茄克，给她披上，看样子好像是兄妹。头顶的车辆依然往来不息，渐轻渐响，片刻后能化为马路一侧的喧闹，往这边涌来。

十几个年龄与少年仿佛的大孩子骑着自行车飞快而来，将车子丢在地上，围住了那对兄妹。为着一个戴着头巾的大孩子似乎非常得意，指着地上的两人说着一些近似辱骂的话，引来身后一阵笑声。那少年冷静地看着他们，慢慢站了起来，但少女拉住他，像是叫他别惹事。少年低头看着妹妹，强忍怒气般点了点头，又坐回到她身边，不再理睬那些挑衅。

但没想到，戴头巾的孩子咒骂着又上前向少年踢了一脚。少年一怒起身，于是立刻引发了一场斗殴，少年以膝盖脚为武器，踢倒了几个大孩子，而且还闪过几次偷袭。

“这是截拳道吧。”京惊讶地说道。他却不说话，只是看着那来去的拳脚，兴味索然。

过了一会儿，头巾少年不知从何处掏出一根较短的铁棍，偷偷绕到正在酣斗的少年背后，用力砸在其背上，少年一个踉跑，又挨了一下，倒在地上，只能看着那头巾少年慢慢接近，得意地笑着，并且又举起了短棍。

“这样多没意思呀。”京微笑走了过去。

那头巾少年打量了京一番，用短棍指着道：“小孩，不关你的什么事，快点滚开。”

京摇摇头：“是不关我事，只是看见你们打架打得热闹，也想来玩一玩。”

“玩？那就玩死你！”两个孩子在头巾少年示意下逼近了京，但还未动手却已被京肘部击中，痛苦地蹲下身去。头巾少年一见大怒，探着短棍向京打来，京丝毫不慌张，沉着应付着。

他却依然还是靠在桥墩上，觉得很是无聊，看着看着竟然有些厌恶了起来，不出一声地掉头往回走。但没想到京发现他要走，竟然引着敌人向他这边跑来，并故意撞了他一下，使他向那头巾少年而去。

“滚开，红毛！”

他颈部被推了一下，站定，很用力地呼出一口气，然后抬头盯着那块头巾，眼中悲愤异常。就像是岩浆将地面冲软，快要破裂而出那样。但过了很久，又慢慢地冷却下来。那打斗着的人影在他瞳孔里歪歪斜斜，他用鄙夷罩定他们，只觉得面前像得稽的闹剧，丝毫没有意义。

突然，一下沉闷的脑部打击使他双眼一黑，几乎栽倒。他踉跄着努力站定，一看却是两下孩子向他偷袭。他再也忍耐不住，浑身颤抖着低吼一声便终出于了手，凌乱的夜风刮着他尚且不大的拳头，世界却在眼中迸裂为无数反映着丑陋人脸的玻璃碎块，使他集聚了一身的怒气，要将它们再度播碎。“砰”然声响，那两个大孩子捂住鼻子倒在地上。他喘着气，看着自己手指上沾着的血迹，似乎是有些害怕，又似觉得非常奇怪。但与此同时，他怒气也渐渐平息下来，看了看京与那头巾少年继续在打斗，越发觉得乏味，便真的想走开了。

但在这时，又有一种奇怪的声响透过午夜云层，透过街头，透过薄薄的夜雾，向这边漫来。那点点的亮光也如蜂巢一般在黑夜里破壳而出，并迅速扩大。

出自于本能，他滚到一边，几辆摩托车几乎是与他擦身而过。

几个身着皮装的彪形大汉从车上跳下，围住了那一对兄妹。在刺目的灯光下，那少年脸色煞白，似乎非常害怕。那几个大汉中为首一人摆弄着一把刀子，朝那少年吹着口哨。少年神色凄惨地扶起妹妹，走到那些大汉中间。那人用手摸少年的头顶，被少年用胳膊顶开。大汉一呆，却又大笑起来：

“好硬的孩子，很好，很好。”

他们押着这对兄妹，将两人分开放于单车后座上，刚要离开，那人却“咦”地一声，向他走来。

“这小孩看来根骨不错嘛，如果带回去组织一定高兴。”大汉向他走来。

“八神，快跑吧！”远处早已停止打斗的京朝他喊与一声，与头巾少年双双逃开。

他也害怕，也想逃开，但竟是天生不懂得如何逃跑般，仍然慢慢走着。

那大汉拉他衣领，被他用拳打开手。不由大怒，竟用双手叉住他脖子将他举起，眼光猝烈地向地说道：“红毛小鬼，看中你是你的运气，想死吗？”

大汉双手用劲，无论他如何挣扎，都拉不开那两条粗壮的臂膀。直到他感到阵阵头晕时，又被用力一甩，跌在地上，浑身酸疼。

大汉似乎非常高兴，哈哈大笑，态度似乎变得又“和蔼”了一些。

“小孩，别闹脾气，没你好处。乖乖地跟我走，让你也变得像我一样强，不好吗？”那只大手还在他头顶摩挲着，“真是稀奇的红毛呀，光这一点，组织上就得奖励我。”

他忍受着浑身的酸疼和头顶的不适。目光在面前的庞然大物上移动。那靴子，那皮装全在黑暗中反射着一些幽冷的光泽，跳动着，又渐渐聚在那根极宽的皮带处。那把刀，闪烁着回应他心底的无声呼啸，如池水一般漫起来，漫起来。

到那大汉抓住他头发把他提起来时，他听见胸中有什么东西咆哮一声，往大汉怀中撞去，顺便抽出那把刀。大汉勃怒不又要将他举起，但他却将手中刀往那喉口一插，一蓬冰冷的液体立刻溅满他一脸。

所有人一起呆住，那大汉喉间“格格”有声，无论如何也不信自己就这样丧命，仍然在双手用力着，但紧了一紧后，终于缓缓倒下。

那些人半天才回过劲来，显得非常慌张，急忙抬着大汉并带着那对兄妹离开。

“你真勇敢。我叫杰克，和妹妹莎拉从美国来，你呢？”

机车的喧哗像敲起满天碎石般纷纷扬扬一阵后，逐渐远去。

他却听一见一切声音，只是惘然看了看手上粘稠的红色液体，浑若梦游般往回走着。

街灯斜照地上行走的他，刻出的只是一个渺小而孤单的影子。

夜风四面来袭，十岁的他在心中轻声对自己说：

我，杀了人。

——待续



英雄记略之五

风之惑星

——《星海传说2》的故事

柳梦园

空中花园

在艾卡(Iル)大陆上，陨星撞击了地面。阳光透过厚重的尘埃，无力的垂落在地上。没有一丝风，浑黄的原野，天空就压在头顶上，令人喘不过气来。

再往前，就要到了。迷茫的天边，座大厦，模糊地闪现在我的眼前。那是这个正处在机械文明的世界上，唯一的高科技产物。我思量着：它能送我回家吗？自从几个月前，我被莫名其妙的传送到这个被人称为艾斯克贝尔的行星(Iクスパ行星)上，回家成了我最大的愿望。

大厦前，鲍曼(ボーマソ)提出分头寻找入口，说完，拉着法雷克(デイアス)就走。我只好跟着蕾娜(レナ)在附近毫无头绪的搜索。忽然，一扇巨大的金属门使我们驻足。我走上前，抽出一张IC卡，插入了门旁的电脑。金属门沉稳的缓缓打开了。回身招呼蕾娜，却见她面色苍白。我连忙说：“不用怕，这是科学，在我们的世界上人人都懂。”她似乎没有听见。我这才回想起一路上只有她没有说过一句话。我轻轻握住她的手说：“你在想什么？蕾娜！”“没什么，”她这才回过神来，但惊慌失措的表情瞒不过我的眼睛。在我的追问下，她幽幽的说：“我在想，你对这儿似乎很熟悉，一定会找到回家的方法。而我……每当你不在身边时……我该怎么办……你一定要离开吗？”我只好安慰她：“这次的寻找也许又是白忙一场，那时我们就又可以在一起了。”



真的，自从孤身来到艾斯克贝尔。在蕾娜的倍伴下，共同找寻回地球的方法。几个月来，我们都已习惯了这种生活。幸福使我们忘却了旅行的终点将会是别离……回家对我来说真的那么重要吗……鲍曼的大嗓门打断了我的思绪：“怎么，找到入口了，为什么不通知我俩。害得我们转了一整圈快累死了！”说罢，拉着我走了进去。

在大厦里，除了收拾那些不知死活的魔物，1至9层的探索毫无结果。当我怀着失望而又有些欣慰的心情推开第10层的大门时，听到的却是那一次次出现在梦中的声音：被传送者：克罗特·C·肯尼少尉（“我”的名子，クロート）。番号：0302。接收地点：太空船。执行倒记数开始。我下意识地冲入了传送器。一道白光闪过，我站住了太空船上。

“父——亲——！”当我抑制住泪水，扑向他怀中时，他却只拍了拍我的肩，冷漠地说道：“克罗特少尉，欢迎你归来。我会向开发部汇极这场事帮的全过程的。回到地球时，你就是中尉了。”我对父亲说：“在我刚到艾斯克贝尔时，认识了一位朋友。她叫……。”“你很勇敢，我为你感到光荣。但这些以后再说吧！”他立刻打断了我的话。“去休息吧，明天会给你任务的。”随后，他默默的走进了驾驶舱。

床上，我回味着刚才的情景：我三个月的失踪，他毫无挂记之心。依然那么冷漠。很小的时候，母亲就离开了我。父亲从没有笑过，谁都说他是一个真正的军人。那威严，不可侵犯的声音伴随着我的成长。然而，我却不止一次的疑惑：他真的是我父亲吗？我真希望有着别的孩子一样的童年……现在他们怎么样了？和他们在一定的时候是那么的快乐。也许鲍曼又在说他那说不完的笑话呢！蕾娜，我的离开，对你很重要吗？也许，你又会回到阿利亚村（アーリア村）回到母亲和友善的邻居们的身边。可我，又回到了这个冷寂的世界。我为什么回来，仅仅是因为这里有我的父亲——罗尼吉斯（ロニキス）舰长，或是不愿离开我的故乡——地球吗？我似乎有些疑惑自己所选择的道路……

门外传来了急促的脚声，科学士官法克的话吸引了我。“舰长阁下，据仪器显示，艾斯克贝尔行星正在脱离轨道。”什么？我触电似的从床上跳了起来，把耳朵贴在门上。屏住呼吸，生怕听错了一个字。“那会怎么样。”父亲的话音再度响起。“预计，一小时后，它会撞击小行星带，产生出巨大的能量。随后，因时间的推移；化为尘埃。”“立刻下令，移动到安全距离。打开观测，记录系统……。”父亲的话音未落，我已跌坐在地上。全身的血液仿佛凝固了，只剩下毫无知觉的躯体。

艾斯克贝尔行星将要毁灭！那，蕾娜，她……我甚至还没与她话别……我将永远的失去她。这种感觉，我曾经历过，它太熟悉了。

那次是从莱斯卡城（ラクール城）护送纹章兵器前往

艾卡大陆。我们在海上遭到了魔兽的袭击。船，倾覆了。当我恢复了意识时，蕾娜却不在身边。我沿着沙滩寻找着，希望见到她的身影。并一次又一次的欺骗自己，让自己相信她还活着，正在不远的前方期待我的出现……一整天过去了，冰冷的月光淡淡的洒在海面上，海水退潮时发出凄楚的声音，拍打在我的心上，一种出自痛苦的陌生力量驱使着我……谁也无法想像，我在静寂的沙滩下狂奔着，我哭着向一切花草树木哀求还我蕾娜；我赂着原野乞求还我蕾娜；可原野却只用回声把她的名子送还。失去理智的我拔出了佩剑，不顾一切地斩杀着成群出没的魔物……

然而造物主并没有毁掉他所创造的最美好的东西。第二天，心神恍惚的我来到了落难之村。首先映入眼帘的是一脸迷茫的鲍曼和法雷克。我冲上去，一把抓住鲍曼的衣领问他："蕾娜在哪儿?"他挣开我的手故意板着脸说："你可回来了，干嘛不和我们一道被水冲走?自己逛了一天，害得蕾娜哭了一夜，谁对她都不听。现在刚刚睡着，你就跑来了……"未等他说完，我便欣喜若狂地冲进屋中。望着熟睡的蕾娜，我静静的坐在床边；轻轻的替他试干了脸上的泪水；默默地过了良久，良久……痛苦的离别后的相聚，是最最真挚的幸福，而今，这种幸福，我还能再度拥有吗?

我要回艾斯克贝尔去，我要和蕾娜在一起！哪怕末日降临，也一定要见到她。抑制住纷乱的思绪，我走进了驾驶舱。

"父亲，请您开传送装置，我要去艾斯克贝尔行星。"

"那里就要毁灭了。"

"我知道，但我一定要去!"

"为什么?"

"我……我想和那里的朋友们告别。"

"不行。"

我不顾一切地对父亲说："我从没有违抗过您的命令。但这一次，如果您不让我去，我会恨你一辈子的。"我的话并没令他产生丝毫的惊讶，他只是用那双冷峻的眼睛凝视着我的面宠。我极力掩饰住自己的感情，生怕被他发觉。过了许久，他终于冷冷的说："我以舰长的身份命令你，传送后10分种内务必返回。"……我进入了传送器。

走下了传送器，就听见隔壁传来法雷克的声音："蕾娜，还是回去吧!克罗特不会回来了!"

"不他一定会回来的。"

"蕾娜，不要勉强自己了，他不属于我们的世界，他要走他自己的路。"

"我想信他，我要在这儿等他。"蕾娜无助的哭声传了过来，它使我坚定了自己的选择。我转过身，默默的摘下军衔和通信机，放在了传送器上。义无反顾地向门外跑去。永别了，我的家园。

"蕾娜，我永远不会离开你了。"



"克罗特，你，真的是你吗?"蕾娜惊喜的望着我。

"真的，我回来了，请你不要再哭泣，笑一笑好吗?"

蕾娜止住了泪水，莞尔一笑。鲍曼在一旁打趣地说："我就知道，克罗特是不会离开我们的，何况这儿还有你最喜欢的蕾娜在。对了，咱们现在去哪儿?下楼吗?"

"不，顶层，我们的时间不多了。"

"什么时间?"

"一会儿你就知道了。"

我站在大厦顶层，天色仍是那么昏黄。但不知何时，吹起了凛冽的寒风。光越来越暗，天空逐渐被黑色所笼罩。

蕾娜走近我身边说："今天的天气真奇怪，为什么我觉得有些不安呢?"

"别怕，没事的。"

"你用不着瞒我了，这个世界就要灭亡了。"

"你不要胡思乱想了。"

"你对鲍曼他们说的话，我全听见了。你为什么还要回来?"

"你知道的，在那时我多么想念我的蕾娜?"

"不，那不值得。"

"我做出了我的选择。"

"为了人，你不会后悔吗?"

"蕾娜，不要再说了，我不能离开你，不能失去你，你是我的幸福。"

"克罗特，我们会永远在一起的。"

我牵着她的手，站在这无比广阔的艾卡大陆的至高点上。天空完全暗了下来。忽然间，空中闪烁绚丽无比的极光，像花火，像繁星。那昙花一现，飘渺无期的光华使我们惊异。与此同时，大地破碎崩坏的声音震撼着天际。决定我们命运的时刻降临了……

附词一首：

未知的世界总有着无尽的幻想。

但某些微不足道的东西，却常将心事勾起。

也许只是一个传说，一场梦幻，

一声话语，一首悲歌。

然而一想起就会令人忧伤。

也许它触动了那件往事，是它给予了我们无悔的选择。

文　王星烨

超攻略道场

这里是酝酿最高军事机密的作战研究场所,大家经常在这里进行图上作战和沙盘演练。如果你在对某个 NewGame 的攻坚战中进展不利的话,就请到这个作战室来查找破解方案吧。这里没有固定的负责人,究竟是碰到美丽的妖精亦或是狂躁的魔神,这可全凭你的造化了。

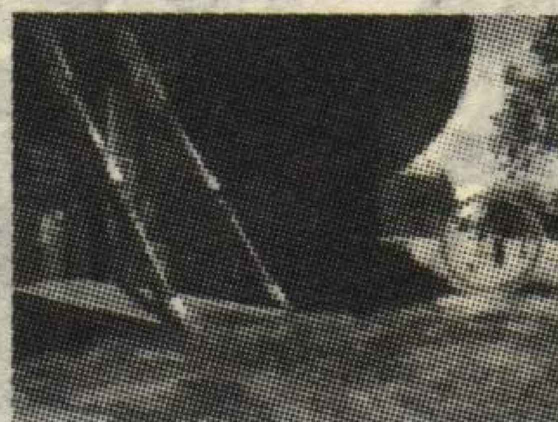
最终幻想VIII ~补充攻略~

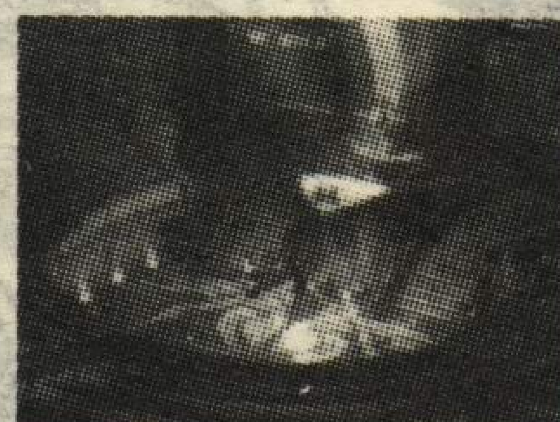
机种:PS 厂商:SQUARE
类型:RPG 媒体:CD-ROM×4
发售日:1999年2月11日

隐藏魔法抽取点——全20场所

バラムガーデン(食堂)

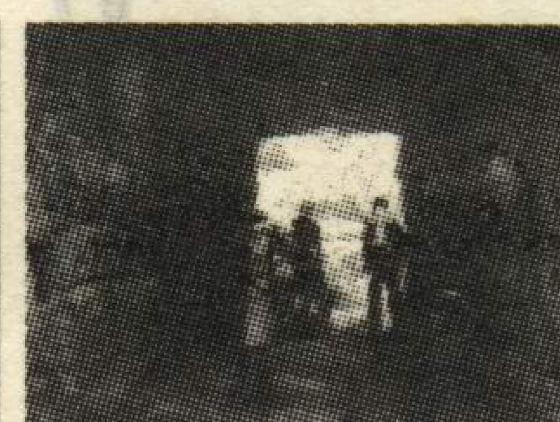
グラビデ

ガルバディアガーデン(外)

ホーリー

ガルバディアガーデン(大讲堂)

ダブル

デリングシティ(地下水路)

バイオ

名もなき王の墓

ケアルラ

ウィンヒル(民家)

ケアルガ

ウィンヒル(外)

リフレク

D地区收容所(フロア11)

サンダガ

ミサイル基地

アレイズ

バラムガーデン(地下)

バイオ

F. H.

アレイズ

F. H.(站长的家)

アルテマ

セントラ遗迹

ドレイン

セントラ遗迹

ペイン

トラビアガーデン

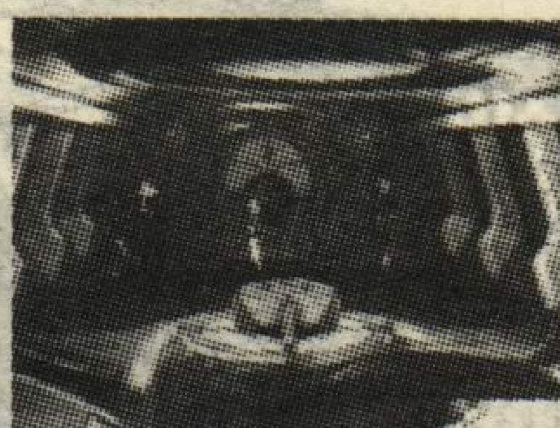
オーラ

トラビアガーデン

ゾンビー

エスタ市街

トルネド

エスタ・魔法研究所

フレア

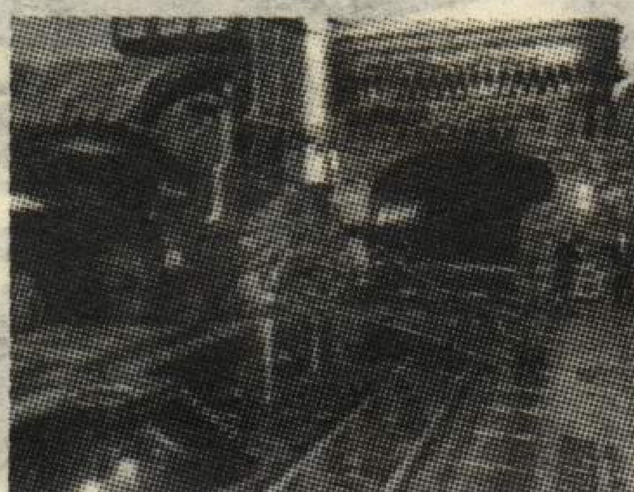
ラグナロク

アレイズ

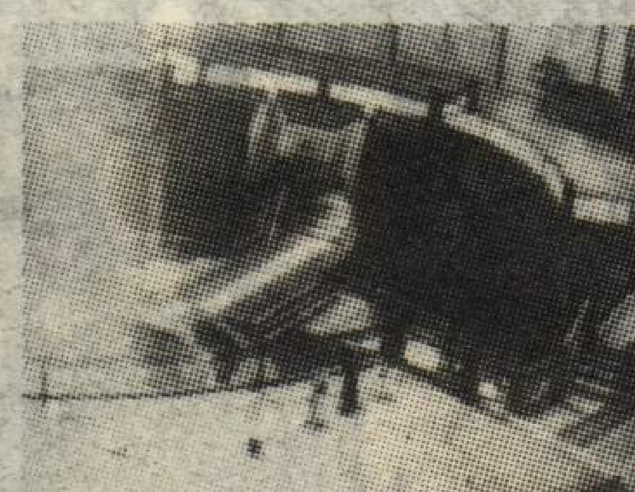
海洋探查人工岛

アルテマ

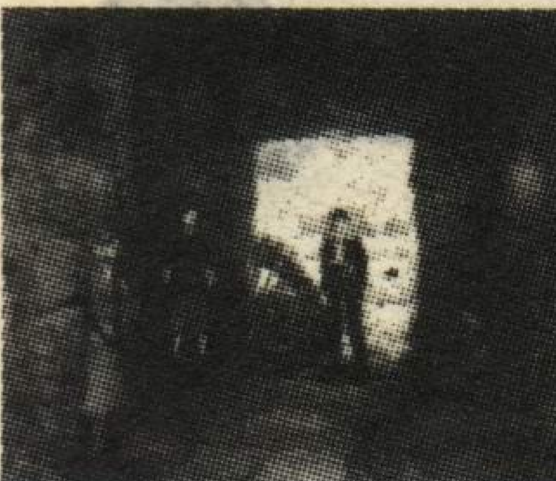
隐藏SAVE地点——全14场所

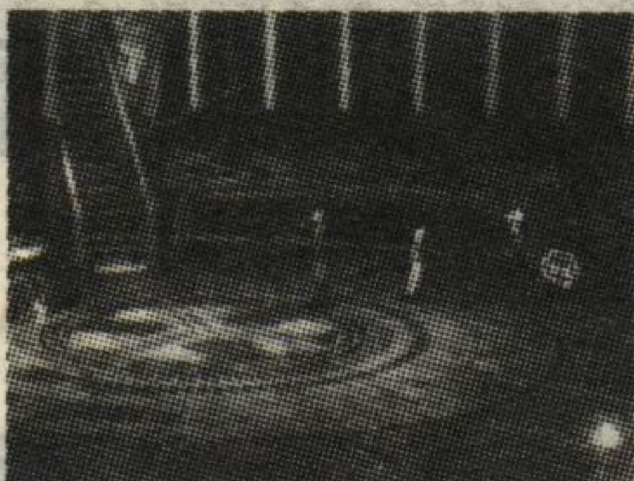
テインバー市街


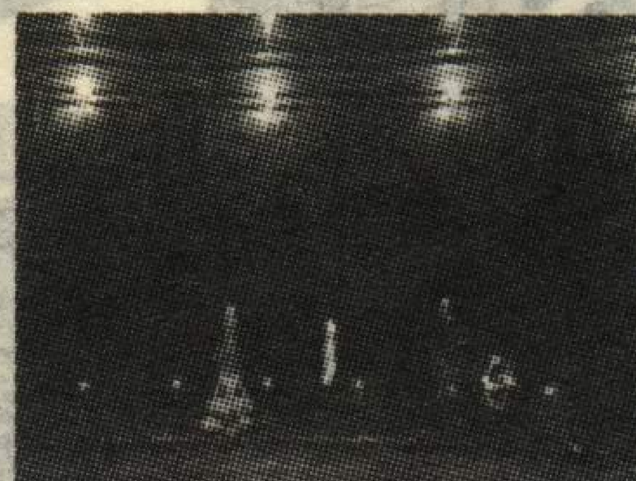
ドール(パブ)


ガルバディアガーデン


名もなき王の墓


名もなき王の墓


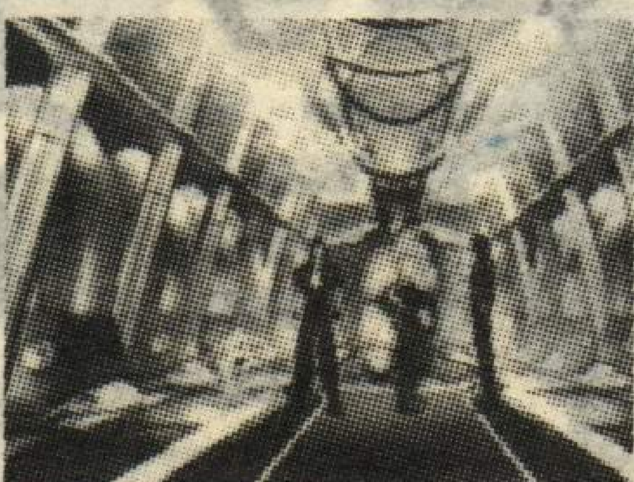
D地区收容所(フロア14)


D地区收容所(フロア1)


シュミ族の村


白いSeeDの船


エスタ市街


エスタ・魔法研究所(ラグナ篇)


大海のよどみ


ルナトテイックパンドラ(潜入作战时)


ルナテイックパンドラ


UFO事件 —— 与外星人的战斗

1. テインバー・マンデービーチ



2. ウインヒル北の平野



3. トラビア・ヒアデス半岛



4. エスタ・カシュクバール沙漠



在左边四个场所发生UFO目击事件
▼
在チョコボ圣域的高台与UFO战斗
▼
在バラムアルクラド的平原与コヨコヨ(外星人)遭遇





UFO遭遇事件发生在陆行鸟圣域最北的高台上，由于UFO会逃跑，因此要多遇几次才能将之消灭。打倒UFO后便会在**バラムアルクラド**平原处遇到外星人。

陆行鸟之森事件 ——— 取得"亲爱の证"

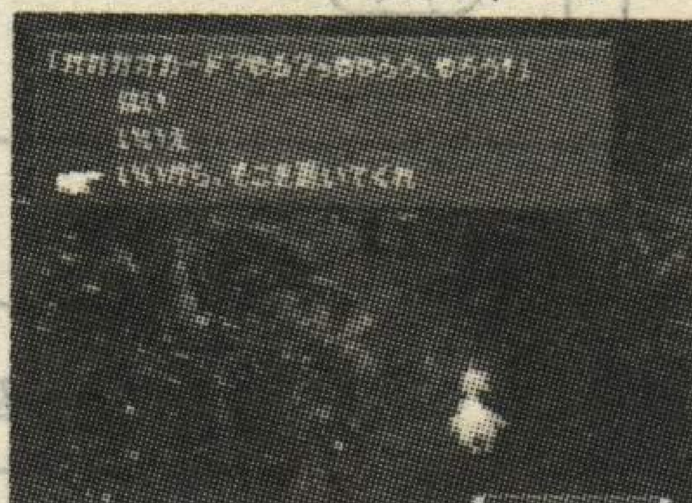
シュミ族村的附近
难易度:★、オーラストーン

初心者の森



セントラ北部
难易度:★★、メテオストーンプロテスストーン

孤独の森



シュミ族村的南方
难易度:★、フレアストーン

基本の森



トラビアガーデンの附近
难易度:★、シエルストーンホーリーストーン

はぐれの森



イデアの家的北部附近
难易度:★★★、メテオストーンフレアストーン

游びの森



エスタ南部
难易度:★★★、メテオストーンホーリーストーン

囲いの森



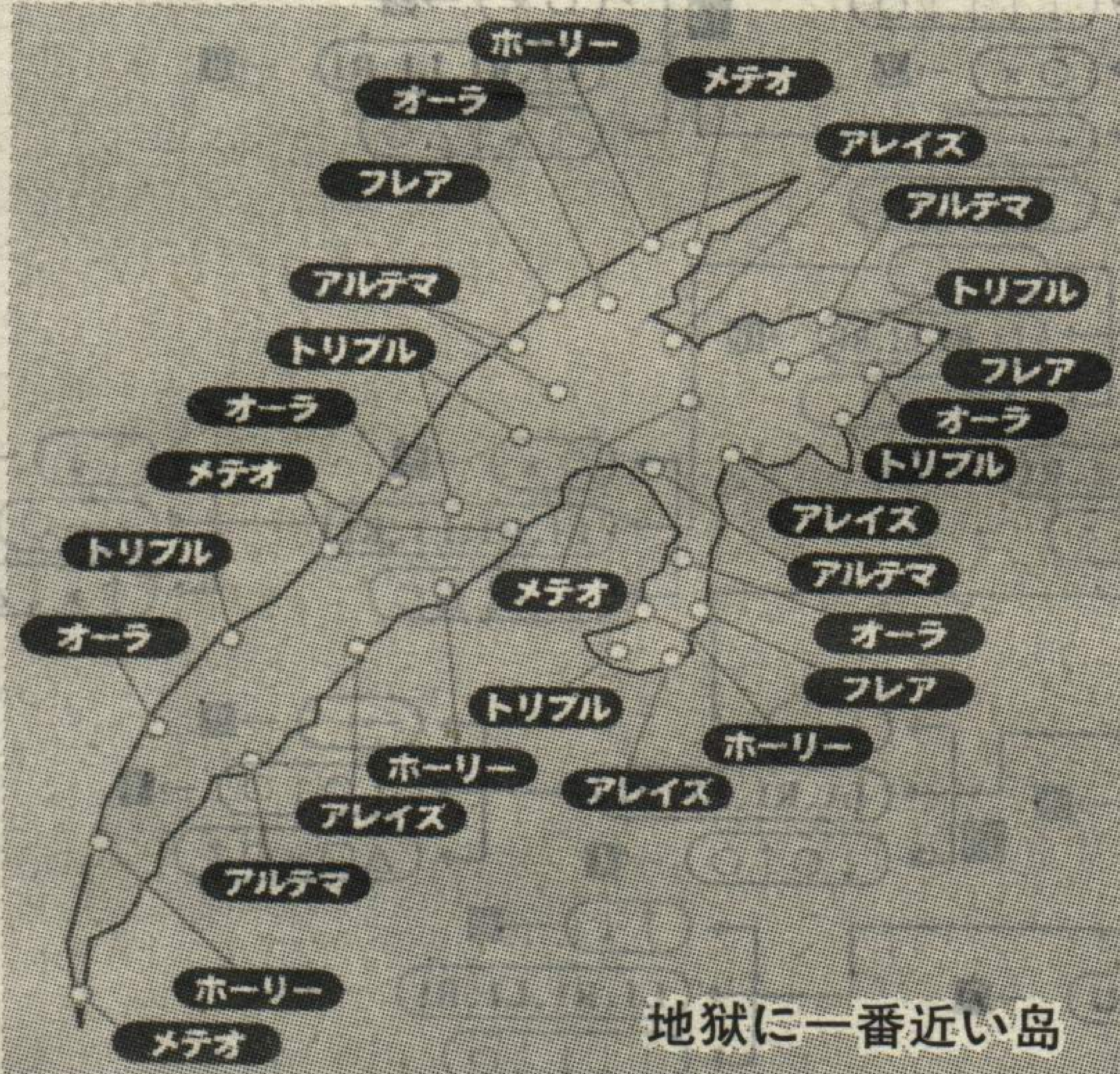
在上面6个森林中如能成功取得"亲爱の证"，再前往エスタ北面的"チョコボの圣域"便会发生事件，并得到"コチョコボのカード"。

チョコボの圣域





地狱に一番近い岛、天国に一番近い岛魔法抽取点一览



地狱に一番近い岛



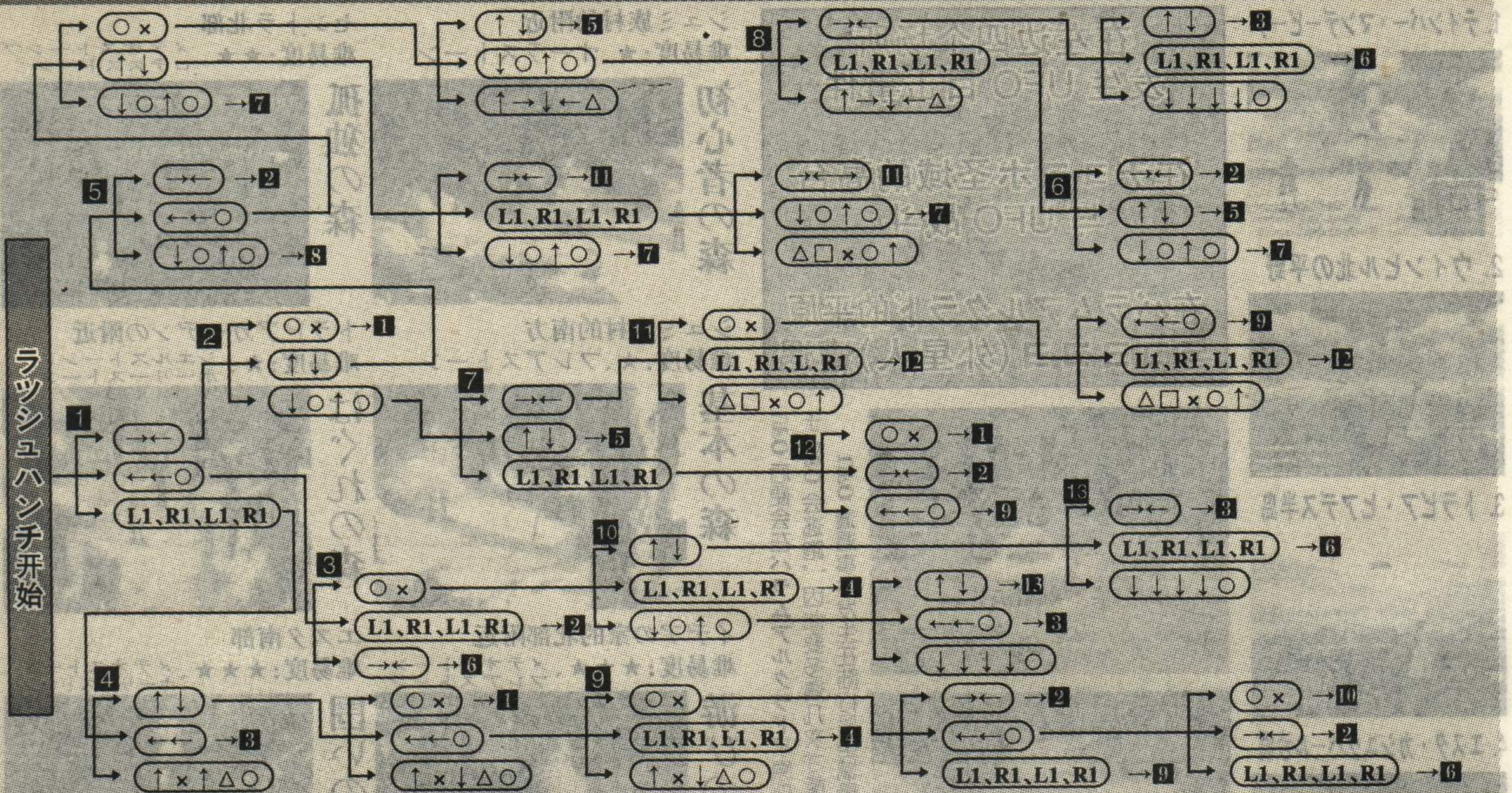
天国に一番近い岛

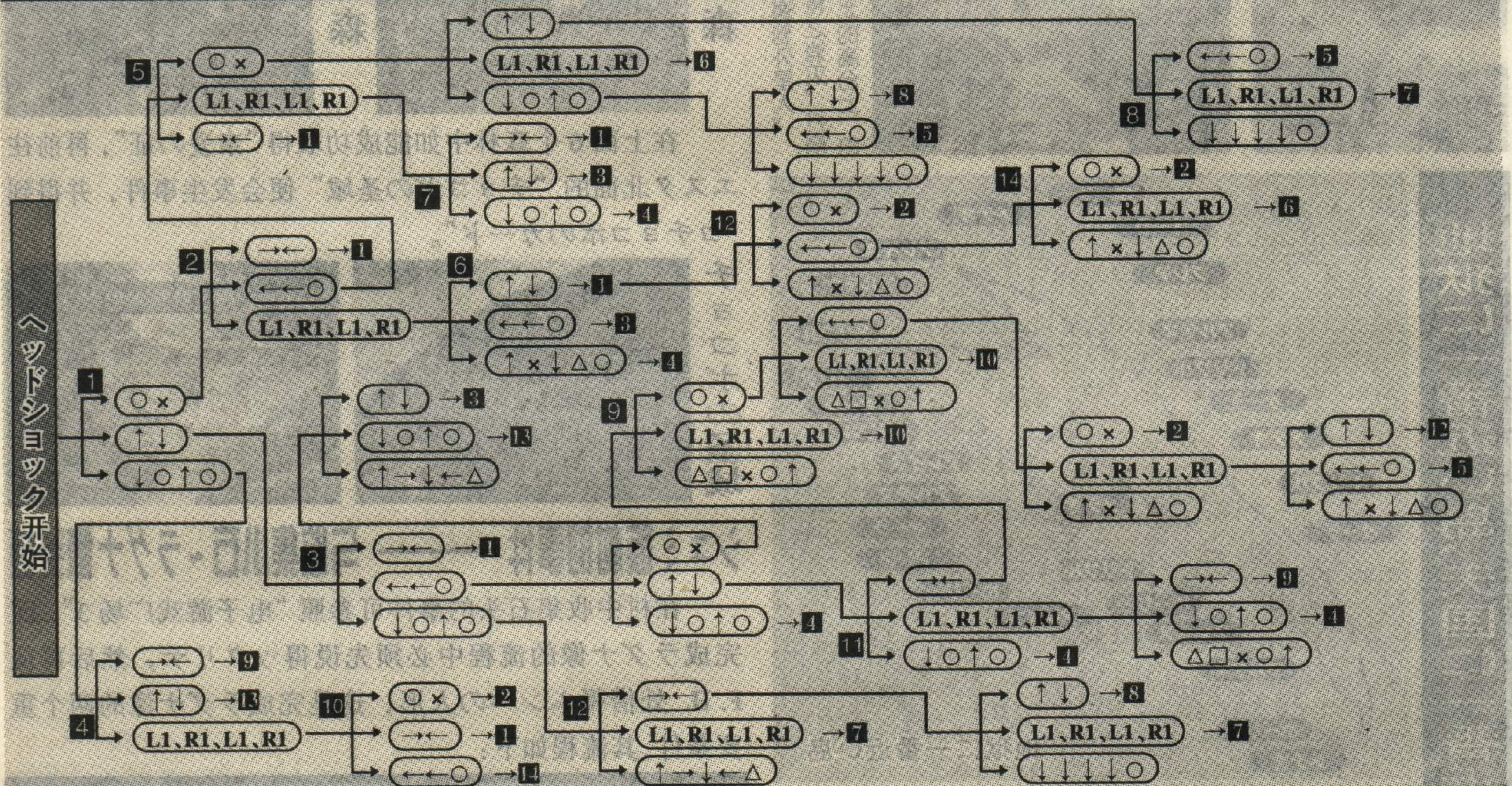
シュミ族村的事件 —— 与收集小石~ラグナ像完成

在村中收集石头的事件可参照"电子游戏广场3"，而完成ラグナ像的流程中必须先说得ツクリテ，然后再从F.H.处借得ムンバの人形，这是完成ラグナ像的两个重要条件，其流程如下：

收集完小石后出村一次再回到长老的家
▼
去工房与长老的助手对话
▼
长老→与ムンバ会话后去工房
▼
长老→工房→ツクリテ家
▼
去F.H.的作业场借ムンバの人形
▼
ルクリテの家→长老の家
▼
得到ステータスガード

ゼル必杀技（デュエル）完全制霸之道







全 198 种道具取得方法及效果一览

	名前	效果	买值	卖值	道具来源	道具偷取	卡片变化
回复道具	ポーション	HP 200 回复	100	50	エスタ兵(ターミネーター)、エスタ兵(人间)、エリート兵、ガルバディア兵、コマンドリーダー、警备员、ゴマンド兵、パラ・トルーパー(1)	ガルバディア兵(1&2)、エスタ兵(1&2)、警备员	
	ポーション改	HP 400 回复	–	100	在 POCKET STATION 中得到		
	ハイポーション	HP 1000 回复	500	250	エスタ兵(ターミネーター)(3)、エスタ兵(人间)(3)、エリート兵(2&3)、コマンドリーダー(2&3)、スラッパー、パラ・トルーパー(2&3)	ガルバディア兵(2&3)、エスタ兵(3)、スラッパー、コマンド兵	
	ハイポーション改	HP 2000 回复	–	500	D 地区收容所第 11 层卡片游戏奖品		
	エクスポーション	HP 全回复	5000	2500	エスタ商店		ウェッジ・ビッグス(1)、风神・雷神(1)
	メガポーション	己方全员 HP 1000 回复	10000	5000	エスタ商店		
	フェニックスの尾	战斗不能回复	500	250	エスタ兵(ターミネーター)(1&2)、エスタ兵(人间)、エリート兵(1&2)、ガルバディア兵、コマンドリーダー(1&2)、警备员、コマンド兵、パラ・トルーパー	ガルバディア兵、エスタ兵ターミネーター)、	
	メガフェニックス	己方全体战斗不能回复	10000	5000	サイファー(Gガーデン 1)	ナムタルウトク、警备员	
	エリクサー	HP、异常状态全回复	50000	25000	ビッグス(电波塔)、ビッグス(收容所)	サイファー(Gガーデン 2)	アンジェロ(100)
	ラストエリクサー	己方全体 HP、异常状态全回复	–	5000	风神(バラム)、风神(ルナティックパンドラ)	イデア(凯旋门)	バハムート(100)
	毒消	毒状态回复	100	50	各地的商店	风神バラム&ルナティックポンドラ)	
	金の针	石化状态回复	100	50	各地的商店		
	目药	黑暗状态回复	100	50	各地的商店		
	山彦草	沉默状态回复	100	50	各地的商店		
	圣水	僵尸、瓦斯状态回复	100	50	各地的商店		
	万能药	解除异常状态	1000	500	警备员、ゲスパー、パラ・トルーパー、ウエッジ(收容所)		
	万能药改	解除异常状态及魔法效果	–	1000	在 POCKET STATION 中得到	警备员、パラ・トルーパー	
テント	テント	全员 HP 及异常状态回复	1000	250	エスタ兵(ターミネーター)	エリート兵(1&2)、コマンドリーダー	
	ペットハウス	全 G.F. HP 回复	1000	250	各地的ペットショップ		コモーグリ(100)
	コテージ	角色、G.F. 全 HP 及异常状态回复	1800	450	エスタ兵(ターミネーター)、エリート兵、コマンドリーダー、ウエッジ(电波塔)	エリート兵、コマンドリーダー	
G.F. 关连	Gポーション	G.F. HP 200 回复	200	50	ペットショップ		アンドロ(1)、プロパゲーター(1)
	Gハイポーション	G.F. HP 1000 回复	600	150	セクレト		グラナルド(1)
	Gメガポーション	全体 G.F. HP 1000 回复	–	250	オーディン		カトブレパス(1)
	Gリターナー	G.F. 战斗不能回复	500	125	ミノタウロス、イフリート、エルヴィオレ、ケルベロス、シュメルケ、ディアボロス(1&2)	シュメルケ	
	リネームカード	G.F. 名前変更	–	25	D 地区收容所 13 层与ムンバ中的一人对话，然后与白 SEED 船中的ゾーン见面后与其旁边的女孩对话		
	チョコボの名札	陆行鸟名前変更	–	125	在 POCKET STATION 中得到		
	ペットの名札	宠物名前変更	–	125	D 地区收容所的フロア 2 阶段协的部屋		
	ソロモンの指轮	使 G.F. グラシャラボラス加人的必要道具	–	125	エスタのティアーズポイント		
	魔法のランプ	使 G.F. ディアボロス加人的必要道具	–	125	在前往ティンバー之前与シド对话		
	ギサールの野菜	召唤陆行鸟的必要道具	600	5	在陆行鸟森林购买		コチョコボ(100)
	フェニックスの羽	召唤火凤凰的必要道具	–	5	完成シュミ族之村寻找 5 块石头的事件后		
	ゆうじょうのあかし	召唤ムンバ的必要道具	–	5	在 POCKET STATION 中得到		
	忘れ草	废除 G.F. 某一能力	1000	250	在各地商店		
	HPの书	使 G.F. 拥有“HP J”的特殊能力	10000	2500	在各地商店		
	力の书	使 G.F. 拥有“力 J”的特殊能力	10000	2500	在各地商店		
	体力の书	使 G.F. 拥有“体力 J”的特殊能力	10000	2500	在各地商店		
	魔力の书	使 G.F. 拥有“魔力 J”的特殊能力	10000	2500	在各地商店		
	精神の书	使 G.F. 拥有“精神 J”的特殊能力	10000	2500	在各地商店		
	早さの书	使 G.F. 拥有“早さ J”的特殊能力	–	12500	在ラグナ篇抽取点，以后再到相同的场所使可得到	ケルベロス	
	运の书	使 G.F. 拥有“运 J”的特殊能力	–	12500	オーベル湖的事件后再到スカラマンガ岛调查	オーディン	
	エイジスの守り	使 G.F. 拥有“回避 J”的特殊能力	–	12500	UFO?		
	エレメントアタック	使 G.F. 拥有“属性攻击 J”的特殊能力	–	12500	在 POCKET STATION 中得到		イフリート(3)
	エレメントガード	使 G.F. 拥有“属性攻击 J×4”的特殊能力	–	12500	在 POCKET STATION 中得到		セルフィ(3)
	ステータスアタック	使 G.F. 拥有“ST 攻击 J”的特殊能力	–	12500	在 POCKET STATION 中得到		セイレーン(3)
	ステータスガード	使 G.F. 拥有“ST 防御 J×4”的特殊能力	–	12500	完シュミ族之村 ラグナ像的事件		グラシャボラス(3)
	ロゼッタ石	使 G.F. 拥有“アビリティ×4”的特殊能力	–	12500	在ゼル潜人ルナパン事件中的 CHERYL'S STORE 中得到		
	魔法の书	使 G.F. 拥有“魔法”的特殊能力	5000	1250	在 POCKET STATION 中得到		
	G.F. の书	使 G.F. 拥有“G.F.”的特殊能力	5000	1250	在 POCKET STATION 中得到		
	ドローの书	使 G.F. 拥有“ドロー”的特殊能力	5000	1250	在 POCKET STATION 中得到		
	アイテムの书	使 G.F. 拥有“アイテム”的特殊能力	5000	1250	在 POCKET STATION 中得到		
	胜负师の魂	使 G.F. 拥有“カード”的特殊能力	–	1250	在 POCKET STATION 中得到		ノーグ(1/5)
	いやしの指轮	使 G.F. 拥有“かいふく”的特殊能力	–	2500	在 POCKET STATION 中得到		
	フェニックスの魂	使 G.F. 拥有“そせい”的特殊能力	–	2500	在 POCKET STATION 中得到		フェニックス(3)
	救急セット	使 G.F. 拥有“ちりょう”的特殊能力	–	2500	在 POCKET STATION 中得到		
	ボムの魂	使 G.F. 拥有“じばく”的特殊能力	–	5000	在 POCKET STATION 中得到	ボム(3)	
	食欲魔神のナベ	使 G.F. 拥有“たべる”的特殊能力	–	5000	在 POCKET STATION 中得到		コヨコヨ(1)

所有名称后面的表示敌人的 10 倍数等级，带有※表示等级在 LV 30、LV 40 间变化，带有※1 表示等级在 LV 35 或 LV 45 以后变化。

超攻略道场

	名前	效果	买值	卖值	道具来源	道具偷取	カード变化
G.F. 关连	モグのお守り	G.F. 的"コモーグリ"能力获得	–	1250	在 POCKET STATION 中コモーグリ成为仲间后得到		
	鉄パイプ	G.F. 的"召唤魔法 +10%"能力获得	–	75	GIM 47 N(1&2)	ウェンディゴ	インビンシブル(1)、ウェンディゴ(1&2)
	星星のかけら	G.F. 的"召唤魔法 +20%"能力获得	–	125	アルケオダイノス(3)、キマイラブレイン(2&3)、鉄巨人※(1&2)、トライファイス(3)、ヘッジヴァイパー(3)、メルトドラゴン(3)、ルブルムドラゴン※2(1&2)	鉄巨人	鉄巨人(1/3)
	エネルギー结晶体	G.F. 的"召唤魔法 +30%"能力获得	–	250	エルノーイル(2&3)、ベヒーモス※(2&3)、ルブルムドラゴン※2(2&3)		エルノーイル(1/10)
	ソウルオブサマサ	G.F. 的"召唤魔法 +40%"能力获得	–	500	在 POCKET STATION 中得到		キスティス(3)
	ヒーリングメイル	G.F. 的"GF HP +10%"能力获得	–	75	グラナトゥム※(2&3)、ゴージュシール(1&2)、メズマライズ(2&3)	ゴージュシール	グラナトゥム(1/5)
	シルバーメイル	G.F. 的"GF HP +20%"能力获得	–	125	ゴージュシール(2&3)		
	ゴールドアーマー	G.F. 的"GF HP +30%"能力获得	–	250	在 POCKET STATION 中得到		
	ダイヤアーマー	G.F. 的"GF HP +40%"能力获得	–	500	在 POCKET STATION 中得到		サイファー(3)
	复活の指轮	G.F. 的"HP +20%"能力获得	–	75	キマイラブレイン(3)、クアール※(2&3)、グラナトゥム※(2&3)、ゴーマニ(2&3)、メズマライズ(3)	ビッグス(收容所)	キマイラブレイン(1/10)
	巨人の指轮	G.F. 的"HP +40%"能力获得	20000	5000	ベヒーモス※(2&3)		
	ガイアの指轮	G.F. 的"HP +80%"能力获得	–	7500	ジャボテンダー		ウォード(3)
	ちからだすき	G.F. 的"力 +20%"能力获得	–	75	ウェンディゴ(2&3)	ウエンディゴ(2&3)、ウエッジ(收容所)	ガルガンチュア(1/10)
	パワーリスト	G.F. 的"力 +40%"能力获得	20000	5000	X – ATM 092	アバドン	
	ハイパーリスト	G.F. 的"力 +60%"能力获得	–	5000	バハムート		ゼル(3)
	カメのこうら	G.F. 的"体力 +20%"能力获得	–	75	アダマンタイマイ(1&2)、エサンスーシ(2&3)	エサンスーシ	アダマンタイマイ(1/3)、X – ATM092(1/2)
	オリハルコン	G.F. 的"体力 +40%"能力获得	–	5000	アダマンタイマイ(1&2)、オイルジッパー(3)	アダマンタイマイ(3)	
	アダマンタイン	G.F. 的"体力 +60%"能力获得	–	7500	アダマンタイマイ(2&3)	BGH 251 F2(FH 战)	ミノタウロス(10)
	ルーンの腕轮	G.F. 的"精神 +20%"能力获得	–	75	ドロマニ、プリヌラ	ドロマニ(3)、プリヌラ	プリヌラ(1/4)
	フォースの腕轮	G.F. 的"精神 +40%"能力获得	20000	5000	オチュー(3)、ライフフォビドン(3)、イデア(Gガーデン)		
	魔神の腕轮	G.F. 的"精神 +60%"能力获得	–	7500	在 POCKET STATION 中得到		リノア(3)
	サークレット	G.F. 的"魔力 +20%"能力获得	–	75	在 POCKET STATION 中得到	ブエル(2&3)、ノーグ	ナムタル・ウトク(1/10)
	ヒュプノクラウン	G.F. 的"魔力 +40%"能力获得	20000	5000	モルボル(3)		
	ロイヤルクラウン	G.F. 的"魔力 +60%"能力获得	–	7500	トンベリキング	イデア(Gガーデン)	イデア(3)
	ジェットエンジン	G.F. 的"早さ +20%"能力获得	–	5000	サボテンダー(3)		トライエッジ(1/40)
	ロケットエンジン	G.F. 的"早さ +40%"能力获得	–	7500	在 POCKET STATION 中得到		アーヴァイン(3)
	月のカーテン	G.F. 的"オートシェル"能力获得	–	10000	在 POCKET STATION 中得到		アレクサンダー(3)
	鉄のカーテン	G.F. 的"オートプロテス"能力获得	–	10000	在 POCKET STATION 中得到		
	光のカーテン	G.F. 的"オートリフレク"能力获得	–	10000	在 POCKET STATION 中得到		カーバンクル(3)
	加速装置	G.F. 的"オートヘイスト"能力获得	–	12500	コヨコヨ		キロス(1)
	モンクの心得	G.F. 的"カウンター"能力获得	–	12500	在 POCKET STATION 中得到		エデン(3)
	ナイトの心得	G.F. 的"かばう"能力获得	–	10000	在 POCKET STATION 中得到		
	医术の心得	G.F. 的"すりのちしき"能力获得	–	10000	在 POCKET STATION 中得到		リヴァイアサン(3)
	100 本针	G.F. 的"ダメージがえし"能力获得	–	10000	在 POCKET STATION 中得到		
	スリースターズ	G.F. 的"トリプル消费"能力获得	–	12500	オーベル湖收集 4 块石头事件的最终目的モルドレット平原中得到 在 POCKET STATION 中得到	アルテマウエポン	スコール(3)
	リボン	G.F. 的"リボン"能力获得	–	25000	ケダチク	ケダチク	
青魔法	クモの糸	キスティス领悟青魔法"超振动"	–	50	クリープス(2)、コカトリス(1&2)、ブリッツ(1)	クリープス	ケダチク(1)
	サンゴのかけら	キスティス领悟青魔法"电击"	–	75	ガルキマセラ※、グランデアーロ (1&2)、クリープス (2&3)、トライファイス、モルボル、ライフフォビドン(2&3)	トライフェイス	クリープス(1)
	咒いの爪	キスティス领悟青魔法"レベル?デス"	–	75		ゲスパー	トライフェイス(1)
	ブラックホール	キスティス领悟青魔法"デジヨネーター"	–	75	ウェンディゴ(3)、ゲスパー		ゲスポー(1)、ディアボロス(100)
	水の结晶	キスティス领悟青魔法"アクアブレス"	–	75	キマイラブレイン、グランデアーロ、フォカロル(大)、フォカロル(小)(2&3)	GIM52A、ワイルドフック(3)	フォカロルフェイク(1/5)、フォカロル(1)
	ミサイル	キスティス领悟青魔法"マイクロミサイル"	–	75	GIM 52A、BGH 251F2、BGH 251F2(FH 战)	ゲイラ	
	谜の液体	キスティス领悟青魔法"溶解液"	–	75	ゲイラ	SAM08G	ゲイラ(1)
	牙式连发铳	キスティス领悟青魔法"ガトリング炮"	–	75	SAM08G、鉄巨人※(2&3)、BGH251F2、BGH251F2(FH 战)	ルブルムドラゴン	SAM08G(1)
	火龙の牙	キスティス领悟青魔法"ファイアーブレス"	–	75	メルトドラゴン(2&3)、ルブルムドラゴン※2(1&2)	モルボル	ルブルムドラゴン(1/10)
	モルボルの触手	キスティス领悟青魔法"臭い息"	–	100	モルボル	アダマンタイマイ	モルボル(1/4)
	风のささやき	キスティス领悟青魔法"ホワイトウインド"	–	100	アダマンタイマイ(1)	机动兵器 8 型 BIS	
	レーザーキャノン	キスティス领悟青魔法"ホーミングレーザー"	–	125	インビンシブル(2&3)、ベルヘルメルヘル(3)	ベヒーモス	
	バリアシステム	キスティス领悟青魔法"マイティガード"	–	125	ベヒーモス※	ブリッツ(3)	ベヒーモス(10)
	高出力发生装置	キスティス领悟青魔法"レイ・ボム"	–	200	在ラグナ篇中的触动 3 个ハッチ的最右边那个		
	ダークマター	キスティス领悟青魔法"ショックウェーブパルサー"	–	250	在 POCKET STATION 中得到		
弹丸	通常弹	普通弹	20	1	ガルバディア兵(1)、コマンド兵		
	散弹	敌全体攻击弹	40	2	エリート兵(1)、コマンドリーダー(1)		
	暗黒弹	各种异常状态弹	300	15	エスタ商店		アバドン(30)
	火炎弹	火属性弹	500	25	エスタ商店		オイルジッパー(30)
	破坏弹	3 倍威力弹	800	40	在エスタ商店		ドルメン(30)
	速射弹	快速射击弹	100	5	在エスタ商店		GIM47N(10)
	御甲弹	击破装甲弹	–	50	在 F.H. アーヴァイン一人行动时		
	波动弹	神秘的能源弹	–	250	在 F.H. アーヴァイン一人行动时		
パワーアップ	HP アップ	角色的 HP 最大值上升	–	250	D 地区收容所 11 层与人玩卡片游戏得到的奖品		
	パワーアップ	角色的力最大值上升	–	250	雷神(バラム)、雷神(ルナティックパンドラ)	雷神(バラム)、支援兵器 R 型	
	ガードアップ	角色的体力最大值上升	–	250	在 POCKET STATION 中得到	支援兵器 L 型	
	マジックアップ	角色的魔力最大值上升	–	250	在 POCKET STATION 中得到	サグト・ヒサーリ	
	マインドアップ	角色的精神最大值上升	–	250	在 POCKET STATION 中得到	ソルト・ヒサーリ	
	スピードアップ	角色的早さ最大值上升	–	250	ドール的试验之后在バラム港与隐藏的少男对话后在ゼル部屋中得到		
	ラックアップ	角色的うん最大值上升	–	250	D 地区收容所 5 层与人玩卡片游戏得到的奖品		

其它

名前	效果	买值	卖值	道具来源	道具偷取	カード变化
魔石のかけら	–	–	5	アビスウォーム(1)、アルケオダイノス(1)、インビンシブル(1)、エサンスーシ(1)、SAM 08G(1)、グヘイスアイ(1)、クリープス(1)、ゲイラ(1)、ゲスパー(1)、ケダチク(1)、スラストエイビス(1)、ダブルハガー(1)、バイセージ(1)、ゴーマニ(1)、ドロマニ(1)、バイトバグ(1&2)、ブエル(1)、ブラッドソウル(&2)、ブリッツ(1)、ブリヌラ(1)、フンゴオンゴ(1)、ヘッジヴァイパー(1)、ベルヘルメルヘル(1)、ホム(1)、レッドマウス(1)、ワイルドフック(1)	ブエル(2)、ドロマニ(1)、プリヌラ(2)、バイトバグ(2)	バイトバグ(1)、フンゴオンゴ(1)
魔石	–	–	12	アビスウォーム(1&2)、アルケオダイノス(1)、インビンシブル(2)、エサンスーシ(2)、オチュー(1&2)、ゲイラ(2)、ケダチク(2)、ダブルハガー(2)、ハイセージ(2)、ゴーマニ(2)、ドロマニ(2)、バイトバグ(2)、ハウリザード(2)、ブエル(2)、ブラッドソウル(3)、ブリッツ(2)、ブリヌラ(2)、フンゴオンゴ(2)、ベルヘルメルヘル(2)、ボム(2)、レッドマウス(2)	バイトバグ(1)、ブエル(1)、プリヌラ(1)	グラット(1)、ダブルハガー(1)、ブエル(1)
魔导石	–	–	20	インビンシブル(3)、エリノーイル(1&2)、オチュー(3)、クアール※(1)、クラナトゥム※、ゲイラ(3)、ゲスパー(3)、ゲダチク(3)、ダブルハガー(3)、鉄巨人※(1)、バイセージ(3)、ゴーマニ(3)、ドロマニ(3)、ハイトバグ(3)、ハウリザード(3)、ブエル(3)、ブリヌラ(3)、フンゴオンゴ(3)、ベヒーモス※(1)、ベルヘルメルヘル(3)、レッドマウス(3)、オイルシッパー、グラナルド|ラルド、ノーグ	グラナルド、ラルド、プロパゲータ、グラナトゥム、バイトバグ(3)、ブエル(3)、ドロマニ(2)、プリヌラ(3)	バイセージ・ハンズ(1)、ガルキマセラ(1)
オチューの触手	–	–	75	オチュー	オチュー	オチュー(1)
いやしの水	–	–	25	ハウリザード、メズマライズ(1)	ダブルハガー	
コカトリスの羽	–	–	50	コカトリス	コカトリス	コカトリス(1)、シュメルケ(1)
ゾンビパウダー	–	–	50	ブラッドソウル、ライフフォビドン、ナムタル・ウトク	ブラッドソウル	ブラッドソウル(1)
ダッシュシューズ	–	–	50	サボテンダー、バイセージ	バイセージ	ケルベロス(100)
とがった爪	–	–	50	エサンスーシ(1&2)、グランデアーロ、ワイルドフック	グランデアーロ	グランデアーロ(1)、ワイルドフック(1)
ネジ	–	–	25	GIM 47N、GIM 52A(1&2)、ハウリザード	ハウリザード	ネジ(5)
ノコギリの刃	–	–	50	ベルヘルメルヘル	ベルヘルメルヘル	ベルヘルメルヘル(1)
メズマライズの刃	–	–	50	メズマライズ	メズマライズ	メズマライズ(1)
吸血の牙	–	–	50	グヘイスアイ、レッドマウス	レッドマウス、グヘイスアイ(1)	レッドマウス(1)
斗气のかけら	–	–	125	グレンデル(2&3)、ドラゴンイゾルデ、ルブルムドラゴン※2	ドラゴンイゾルデ	トラゴンイゾルデ(1/4)
味方杀しの剑	–	–	50	ブリッツ(1&2)、ライフフォビドン(1)	ブリッツ	ライフフォビドン(1)
眠り粉	–	–	50	グラット、フンゴオンゴ	フンゴオンゴ	
命の指轮	–	–	50	クアール※(1)、クラナトゥム※、ゴーマニ(1&2)、メズマライズ	ゴーマニ	クアール(1/5)
龙の牙	–	–	50	アルケオダイノス(2)、SAM 08 G、グレンデル(1&2)、ドラゴンイゾルデ、メルトドラゴン(1&2)		
ボムのかけら	–	–	25	ホム	ボム	ホム(1)
赤い牙	–	–	75	キマイラブレイン、メルトドラゴン(2&3)	キマイラブレイン	メルトドラゴン(1/3)
南极の风	–	–	25	クヘイスアイ(1&2)	グヘイスアイ(1)	グヘイスアイ(1)
北极の风	–	–	75	グヘイスアイ(2&3)、ゴージュシール	グヘイスアイ(2&3)	ゴージュシール(1)、シヴァ(100)
ダイナモ石	–	–	125	クリープス(2&3)、コカトリス(2&3)、GIM 47N(2&3)、ブリッツ(3)	インビンシブル(1&2)	ブリッツ(1)、ケツアクウアトル(100)
风切り羽	–	–	125	スラストエイビス、ワイルドフック(2&3)	スラストエイビス(1&2)、ワイルドフック	スラストエイビス(1)
毒の牙	–	–	75	ヘッジヴァイパー(1&2)		ヘッジヴァイパー(1)
铁球	–	–	75	ウエンディゴ、GIM 47N	GIM47N	ウェンディゴ(1)
月の石	–	–	75	エルノーイル(1&2)、ガルキマセラ※(3)、クアール※(2&3)	エルノーイル	
恐龙の骨	–	–	75	アルケオダイノス	アルケオダイノス	エサンスーシ(1)、アルケオダイノス(1/2)、セクレト(100)
风车	–	–	75	アビスウォーム、GIM 52A、スラストエイビス、ワイルドフック	スラストエイビス、アビスウォーム	アビスウォーム(1)、パンデモニウム(100)
龙の皮	–	–	75	クレンデル(1)、ドラゴンイゾルデ(1&3)、ヘッジヴァイパー、メルトドラゴン(1)		
サカナのヒレ	–	–	25	フォカロル(大)、フォカロル(小)	フォカロル(小)	
龙のウロコ	–	–	25	SAM 08 G、グレンデル	グレンデル	グレンデル(1)
沉默の粉	–	–	25	グラット(2&3)	グラット	
毒の粉	–	–	25	グラット、トライファイス	ガルキマセラ	
死者の魂	–	–	75	ガリキマセラ※、トライファイス(1&2)、ライフフォビドン(1&2)	ライフフォビドン	オーディン(100)
ほうちょう	–	–	75	トンベリ		トンベリ(1)、トンベリキング(1)
サボテンのトゲ	–	–	125	サホテンダー	サボテンダー、ジャボテンダー	サボテンダー(1)、ジャボテンダー(1)
ラブラブG	–	–	250	ラグナ篇中在ルナティックパンドラ中得到		デブチョコボ(100)
となりのカノジョ	–	–	12500	调查ティンマニ本社入口附近的书		
魔女のてがみ	イデア写的介绍信	–	125	完成特殊事件后与イデア对话		
贤者の石	–	–	1250	在 POCKET STATION 得到		
燃料	汽车的燃料	3000	750	GIM 52A	オイルシッパー	
英雄の药试作型	无敌状态(随机)	–	5	在 POCKET STATION 中得到		
英雄の药	无敌状态	–	5000	サイファー(Gガーデン2)、コイファー(ルナティックパンドラ)、ディアボロス(3)	サイファー	ラグナ(100)
圣战の药试作型	全体无敌状态(随机)	–	5	在 POCKET STATION 中得到		
圣战の药	全体无敌状态	–	10000	サイファー(Gガーデン2)、コイファー(ルナティックパンドラ)		ギルガメッシュ(10)
シェルストーン	与魔法“シェル”效果相同	–	5	プロパゲーダー紫		机动兵器8型BIS(10)
プロテスストーン	与魔法“プロテス”效果相同	–	5	プロパゲーダー紫		BGH251F2(10)
オーラストーン	与魔法“オーラ”效果相同	–	5	プロパゲーダー赤、プロパゲーダー紫		
デスストーン	与魔法“デス”效果相同	–	5	プロパゲーダー赤、プロパゲーダー绿、プロパゲーダー紫		エルヴィオレ(10)
ホーリストーン	与魔法“ホーリー”效果相同	–	5	プロパゲーダー绿		コキュートス(10)
フレアストーン	与魔法“フレア”效果相同	–	5	アバドン、プロパゲーダー黄		ティアマト(10)
メテオストーン	与魔法“メテオ”效果相同	–	5	プロパゲーダー黄		ウルフラマイター(5)
アルテマストーン	与魔法“アルテマ”效果相同	–	5	アルテマウエポン、プロパゲーダー赤、プロパゲーダー黄、プロパゲーダー绿		アルテマウエポン(1)

最终幻想Ⅷ

小说(一)



文:SOULEDGE

根据广大读者的强烈要求,及多次点题,我们就在这一期开始连载"最终幻想Ⅷ"的攻略小说。由于考虑到"FF8"的推出已有一段时间,而我刊所出的"电子游戏广场3"上也有非常完整的流程攻略,因此特别要求作者以故事为主,忽略攻关部分。若因此对您阅读造成不便,敬请原谅。同时,"七月"的小说攻略连载就此中止,非常抱歉。

澄净的海波正荡开所有生命的起初。

I'll be here……

Why…?

I'll be waiting…here…

For what?

I'll be waiting here for you… So… If you come here… You will find me。

I

Promise

她在漫天飞絮中回过身来,迷惘地,浅浅地笑着,目送那白色的羽毛悠然飘上苍穹,荡涤着万物的回声。它,悠悠飘着……

"炽!"电光像是冷笑惊醒一切的迷茫,刀光反映着战斗的狂乱。风将头发吹动着,从发丝的间隙可捕捉到的是彼此冷酷的空洞的眼。刀身磨擦着;连得眼光也磨擦着。他挥舞着手中的Gun Blade,向面前冷笑的对手逼去。但是,一团奇幻的光芒迅速击中了他,使他倒在地上。这是…被禁用的魔法!他愤怒地抬起头来,那刀光便在瞳孔中放大,再放大…一阵灼热划眉心,一蓬凄艳的红花洒在地上,并且恣意地焚烧着。长空被电光撕裂,他似乎带动整个大地的怒吼,挥刀往上划去。

同样的刀光,同样的伤痕。

世界就这样被紫黑色纵情清洗……

无数的杂音都像羽毛一般渐渐飘逝,我在朦胧中醒来,阳光透过轻扬的窗帘披洒在我身上,面前却是卡多华医生那温暖的双眼。

"训练时不要这么卖力,这样总会受伤的。"

眼眉之间的疼痛依然爬在我额头,我低下头听见自己轻轻说道:"这种话请向萨依法去说吧。"

"是那个人呀……对他而言说什么都是浪费。看来你也不是他的对手了。"

"只是一时没有闪开。"

"永远不懂得收敛的年轻人呀。那么你的指挥官是……"

我犹豫了一下,"是珂斯蒂斯。"

"那好,我去通知,你好好躺着吧。"

我听见卡多华医生在电话中和珂斯蒂斯先生通话,阳光如薄雾,而我心中却一片空白。

"斯科尔,还会见面的吧。"

我似乎听见有人在对我说话,转头看时一个少女正在离开,只留下逐渐缩小的背影,让我丝毫没有头绪。

门打开,珂斯蒂斯先生走了进来。金色的头发,金丝边的眼镜,叫人无论如何不敢相信这还是位年仅十八岁的教官。她看了看我,摇摇头,无时不在的笑意闪烁在脸上,令我觉得很晃眼。

"一定是还在想着萨依法的事吧。"

我没有回答。那逗弄的意味经常困挠着我。

她往外走了几步,又回过头:"那么,走吧,今天要决定实地考试了。"

我跟着我的十八岁教官走在廊上。

"斯科尔有什么烦恼吗?"珂斯蒂斯忽然这样问我。

我沉默片刻,听着自己的足音,方才回答道:

"……没——"

"没什么。"她竟然与我同声说出了这三个字。

我分明感到那种笑意又在漫上来。"有什么感到有趣吗?"

"有趣?错了错了。只是为了能理解学生而感到高兴。"

"我没有那么单纯。"

她走上来,手放在我肩头,直视着我:"那么,就说出来吧。很想听听你对自己的看法呢。"

我双眼滑过她的脸,只是往前走:"这与先生——"

"没有关系。"她又一次和我同声说道。

我们穿过校园,一路都是明净详和的气氛,似乎在蓝天白云下没有任何灰暗和被压抑的东西。

到了教室后,珂斯蒂斯先生宣布今天的实地考试将在黄昏进行,并布置了一下任务。

"萨依法!请你在训练时不要将对手弄伤,以后一定要注意。"先生忽然严历地冒出这样一句话。

我邻桌,那将我击伤的人恼怒地捶了一下桌子。我看着桌面。听着他的举动,一言不发。

我被分配去"炎之洞窟接受考验,如果不是萨依法,我今天早晨便会去一次的。如果不通过这个考试,就无法接受seed资格认证的考试。

在走廊上不小心撞上了一个迎面跑来的少女,她却迅速地起身,蹦蹦跳跳地充满了活力,她自称是一个新来的转校生,对学校情况不太熟悉,因此迟到了。她又请求我带她认认路,那单纯而恳切的请求上我无法推脱,便将她带到一楼看板,为她一一指明学校的设施。她那好奇和认真令人心中怡然。

与这个名叫赛尔菲的少女告别后我在校门口与珂斯蒂先生会合,一起去向"炎之洞窟"。

一路热力汹涌,虽然只是考试,但那些从红光中扑来的怪兽也一般地凶狠。

"许多学生都能感受到我这个教官的魅力呢。"珂斯蒂斯先生的语音在洞中回音荡迭。在这样的环境下她竟然还是如此轻松,真是个奇怪的教官。

到尽头,伴着炽烈的红焰,作为我考试对象的火兽伊夫里特便出现在我面前,真正的战斗敲响我日后常鸣的生命之钟……

带着胜利和些微的疲倦回到学校,按照命令换上制服后又到一楼大堂集合。一个名叫扎尔的同学翻着跟斗出现在面前,似乎又是一个精力永远充沛的人。他向我伸出手,我却没有这样遵守俗礼的习惯。

"你,讨厌萨依法那家伙吗?今早听说你被他打伤了呢。"

"不是什么打伤,只是练习。"

"你就这样想着,就算了?我才看不惯萨依法那家伙,应该不是你的对手的。"

"这与我——"

"没有关系。"珂斯蒂斯先生还是同时重复着我的话。"是这样的……萨依法将成为你们的班长哟。"

扎尔反应甚为强烈,重重地一顿脚:"班长?这个人?"

"这是不能变更的。萨依法!萨依法在吗?"

我们的"班长"同学校风纪委员风神雷神一同是来。

"你已成为了班长,努力吧。"

超攻略道场

"……先生。我讨厌努力这个词。这样的话对差劲的学生去说吧。"他永远是自大而骄傲的人。

"不错，萨依法，努力呀！"珂斯蒂斯似乎天生喜欢与人作对，特意重复了这句话。萨依法对此又感到非常恼怒。而我们，也就此要与这傲慢的家伙同处一班。

西德校长不紧不慢地出现在我们面前，开始了学园标准特色的训话："大家听着，我是西德校长。这一次的考试由A班到D班总共十二名学生参加。你们将要去向的是真正的战场，用你们身躯去体验真正的战斗。生与死，胜利与败北，名誉与屈辱，所有这些世界最伟大的都由你们自己掌握。为了seed的名声，你们就是全员阵亡也要将任务完成。这一点一定要记住。"

这样的话激不起我任何情绪，我只知道接受了一个重大的任务，要尽力去完成，仅此而已。

我们上了战车，一路往巴拉姆镇而去。车身动荡中，不安份的扎尔一直向我搭着话，我却不想回答。片刻后，他又朝着萨依法虚挥着拳，自然是受到了萨依法的嘲笑。听着他们的争执，那个影子再度掠过心头，我便问珂斯蒂斯先生早晨那少女是谁，先生却没有留意。

"……真是棒呀，我的队员尽是些傻瓜和色鬼。"萨依法讪笑着。

到了巴拉姆，早有战船在等着我们。微波荡漾的海面战船上下起伏无定，难道这竟是临战前的气氛吗？

船上琼正等着我们，行礼之际唯独萨依法一人安坐不动。

"萨依法，已经是第几次了？"

萨依法似乎毫不在意琼的嘲讽之意："我只不过是喜欢这种考试罢了。"

琼也不再理他："现在开始说明任务状况。在18小时前受到了多尔公国议会发出的seeD邀请书。多尔公国在72小时之前受到了格鲁巴特雅军的侵袭，开战49小时后正放弃了市街而退守到山区。我们的行动目的是驱除市镇周围的敌兵。我们由鲁普坦登陆。进行排除作战后便在市镇地区待击，等候机会迎击敌人。"

扎尔为了这个"重大责任"而兴奋不已，萨依法却仍是一副无所谓的样子。过了一会儿，他竟然还向我下命令："喂，斯科尔，你到外头去看一看情况。"

我听着话语中趾高气扬之意，仿佛如同一股凉水流遍全身，很不舒服。但我还是服从了命令。

"当然了。这就是班长的命令了。"萨依法得意的笑声从背后涌来，顷刻间便消失在海风中了。我的头发在淡淡腥风中飘动，举目四望，天蓝，海也蓝唯独疾驰的战船划开道道长痕，冲向战场。炽烈的炮火在我眼中的闪烁，，杀戮的热力告诉我这是个狂乱的世界。

登陆以后，炎炎气息扑面而来，我们一路冲到中央广场，消灭了此地的敌人后便要按命令在此待机。

"待机，真是个沉闷的词。"萨依法显得非常烦燥。驱赶着广场上的小狗。并且挥刀大叫："喂！格鲁巴特雅兵！不要躲着，快向我走来！"

四周的战火喧嚣越发反衬出这里一片死寂，枯燥的等待使得 和扎尔也有些烦了。

"已经到限界了！我法忍耐！这简直是狗的训练！！"萨依法的愤怒烧得比战火更热。

随闻小狗的叫声，终于有一队敌兵经过广场，看他们的方向是朝着山顶。

"向那里去！"萨依法兴愤地叫道。

扎尔一惊："这是违反命令的。"

"刚才你不是还显得很无聊？"

"斯科尔！"

我转身走开几步，一团雾气涌往心头。听从班长的判断。

"什么叫作班长的判断呀。"萨依法走来，手放在我肩上。"你也听我命令吗？"

那团雾气蒸发成怒气，在我身周升腾。我推开萨依法的手："我只想找到一个检验训练成果的机会。我是不会输给你这种卑鄙的对手的。"

萨依法慢慢转过身去。"那么到时候你得感谢我呀。"

扎尔还为违反命令而阻拦，萨依法冷笑着说他不需要无能的人跟随，扎尔激怒之下也只好跟我们而去。我们一路杀向山顶，据一个受伤的多尔士兵所说，那里似乎有一个怪物的巢穴。到了山顶，萨依法显得更为兴奋，高声宣称自己梦的实现就要到来。看着他飞扬的神情，我无话可说。对我而言，战斗就是战斗，既不算怎样乏味，也不能让我狂热。

在山顶又遇上了翻滚而来的转校生少女赛尔菲，我们冲入电波塔之时，萨依法已赶走了大部分的格鲁巴特雅士兵，却不能阻止电波塔的起动。高度机械化的电波塔轰鸣着运转起来，雷达天线 射出一道巨长的电波，在我们的惊惧中不知道这代表着何等灾祸。等到打倒敌人少佐，并且消灭了那从天而降的大蝙蝠后，赛尔菲方才说出19点在海岸集合。萨依法却还有点意犹未尽，一看时间只剩下30分钟方才下令撤退。我们离开电波塔，往山脚下而去。

我们丝毫不知电波塔上有着些须震动，就像是波纹一样在下漫延，强风直扑地面，整座山都一摇，一只巨大的蜘蛛落在我们面前。时间无多，我们无心恋战，只是往海岸跑去。身后，虽然是机械怪物，但分明能感受到它扑人欲噬的蠢蠢鼻息，紧紧跟着我们，车在它脚下粉碎，房断裂，连得地面也碎石激飞。到海岸时，等待的战船已经待发。我感到背后死亡的阴影全面覆盖了我，要将我拖入深渊。珂斯蒂先生冷静的脸容一晃而过，机枪声如密雨一般，我跳起向战船扑去，身后轰然，使我感觉身体已着火。我双眼酥软地跪在船舱中，舱门在我面前合起，那爆炸的辉煌却仿佛一直熨贴在我面上。

我们回到巴拉姆，萨依法竟然与风神雷神二人坐战车而去，我们只能徒步回学园。路上一切平静景致，都显得有些慵。

萨依法因为独断专行而要受到校长惩罚，我与扎尔，赛尔菲都通过了这次考试，到校长室接受校长颁发的合格证。在西德校长为我戴上SEED勋章时，我却并不感到兴奋，就这样成为了持着GUN BLADE的SEED，除了任务不同，与一般学员有什么区别吗。

回教室时，萨依法等人站着，扎尔下意识地作出防备的姿势，而萨依法，看了我们片刻，带头鼓起掌来。整齐的掌声中，我与萨依法对望中，他眼中永远都在的冷傲此刻却让我觉得含意不明……

乐曲和着灯光在我身上滚下一层暖意。我靠在柱子上，默然听着喧嚣的舞池中响遍杂沓的舞步。侍应递给我一杯香槟，那沁人的酸甜润着我的嘴唇，扎尔也也，赛尔菲也好，我都无心与他们多谈，只是想在这乐声流韵中就此沉静下去。无意间抬头望向天空，一颗孤寂的流星悠悠划过夜空，荡涤开那满幅深蓝，却在我眼中泻下无数光寒。我若有所觉地低头，却看见一个长发的少女，也用手指着上空，笑靥浅淡若云，令我有些恍惚。她，就这样轻轻走来，轻轻对我说道："你好像是这里最英俊的一个人。"我无语回答。她要拉我的块跳舞，我没有回答。"莫非你是一个喜欢独舞的人？"我如一潭死水，尚未扬起微澜。她用手指在我面前划着圈"斯科尔……斯科尔……喜欢上我……喜欢上我……不行吗？"这似乎真像是催眠，在我身周吹开柔柔声息。我似乎害怕般地："我不会跳舞。""没关系，没关系，我正在找着朋友，一个人是不能走入舞池的。"她拉着我手，将我引到那融融欢乐中。我像是逐流的浮萍，任凭她将我牵引，在曲律上步步摆摇。因为我的拘谨，使得我们经常碰上其他人，她即只是调皮地向别人一吐舌头。舞曲依然绵延着，仿佛也像一股暖流淌遍周身，融化开我一切的压抑和阻塞。我们彼此应和着，旋转着。夜空之中升腾起璀璨烟花，就仿佛万千星辰焚烧着，在我们头顶下了一场倾情绝美的雨，我已经完全自失，沉溺在这良夜的韵律中不能自拔。这时，我面前被流光笼罩的人，却似乎有所发现地朝我微笑致意，转头，缓缓地去了。因为刚才的舞步，令我呼吸尚未平静，我只是呆望着那黄衣黑发像是湖面涟漪，慢慢地荡漾开来，逐渐模糊……

我站在阳台，隔着门墙，舞池热力依旧，在我脑中却逐渐冷却下来。夜声轻盈，我依然没有完全回复过来，这一夜的影痕，这一夜的音韵，就从此给我苍白人生打上烙印，热力熨贴着此后风浪频起的一生。我从此，将得不到彻底的平静了。

"真是成绩优秀，你呀。刚才的舞步可称作满点了。"

我下意识地一转头，听着珂斯蒂斯的足音。"谢谢"沉默片刻，就像是有一朵不安份的花瓣挠着我的心房，我胸口起伏地呼出一口气："有什么事吗？"

"跟不认识的女孩跳舞，跟我却不行吗？"

"……不要这么凶。你是先生，我是学生，如果老师那样不出声地靠在我边上，会让我感到不适应的。"

她掩嘴轻笑了起来："也是啊，我太敏感了……忘记刚才的话吧。嗯，有一个新的命令，要你和我一起去那个"秘密场所"。

我正心神无定，完全没有意识到她的语意和那微微有些异样的语调！"到那儿干么？不回房间是违反校规的。我不太想去，那样会被风纪委员捉到的。"

她又笑了，摆一摆手："就这样吧，换上便服到训练设施入口集合好吗？这是我最后的命令呀。"

她口中的酒香依稀可闻，我丝毫不懂她最后一句话是什么意思。虽然有些不耐，但先生的命令还是得遵过的。

我回房换上便服，与珂斯蒂斯先生一路穿过训练场，到了那个被学员们称为"秘密场所"的地方。几对相拥私语的情侣让我觉得有些不妥，又全然说不上来。就这样，我与珂斯蒂斯教官站在栏边。GARDEN 明亮的灯光在面前宛若一片星云，亮到几近透明的蓝光簇拥着我们的沉默，不知夜溜走了多少。

许久之后，她压低的声音像午夜孤蝶一般向我游来："现在几点了？"

"已经过十二点了。"

又沉默片刻后，她悠然一声长叹，如潮音一般在我大脑洞壁间回荡："从今天起，我珂斯蒂斯再也不是教官了。现在我和你一样是 SEED，今后可能还会有合作的机会呢。"

除了以为成自嘲，我不懂她的语气："……是吗？"

"只有这些吗？"她有些埋怨。

"你不是已经决定了吗？既然是这样，除了尊重你决定外还能做什么。"

"实际上我是领导力不足……所以失去了当教官的资格。"她的语音无尽失落。"十五岁时我成为了 SEED 十七岁取得教官的资格，从那时起，到现在还不到一年呀。我已经很努力了，为什么还那样差劲呢……。

我心头浮躁，不耐烦听她自怨自艾的话，背过身去。

"你有没有在听呀？"

我呼出一口气："你还没说完吗？这些话我并不想听。"对我而言，他的不满即便说给我听，也没有什么意义。

她有些情绪激动："我并没有期望你能对我说什么，只要好好听着就行了。"

"如果这样的话，还不如去和墙壁说话好了。"

"难道你从来不希望别人聆听你的心事吗？"

"自己的事难道不是只有自己才知道怎样做。我并不想成为他人的物品！"

我就是这样转头离去，这一夜就此没有什么心情了，只是听见珂斯蒂斯先生在身后低声自语着："领导力不足……教官失格。原来是这样，我想明白了。"

在走到设施的入口时，夜光若海，蔚蓝而深沉。

她在身后平静地说道："斯科尔，谁也不能就自己一个人活着的。"

说完她便抬着头离去，背影跳跃无定。而这句话，却在我耳中回音阵阵，重复了一遍又一遍……

成为了 SEED 以后，接受的第一个任务便是到汀巴去支援某个地下组织，我则成为这次行动的队长。我们从巴拉姆镇坐上火车，去往汀巴。

我们借着自己 SEED 的身份进入了专用包厢，扎尔便在车上给我讲了一下我们目的地的情况。

汀巴是一个四面被森林所围的国家，在十八年前被格鲁巴特雅所占。为此，在汀巴便产生了一个叫雷吉斯坦的地下组织，暗中反抗格鲁巴特雅政府。

赛尔菲不再趴在走廊窗口看窗景，走入包厢，却显得疲倦异常地倒头睡下，扎尔也复如此。

我正感到奇怪，一阵蜂鸣声却在我耳中响起，黑暗慢慢压上我的眼皮，我仿佛感到自己正在穿越过一个时空……

（这……这是哪？）

我是格鲁巴特雅的士兵拉古那，和战友基罗斯、沃德二人正在穿过面前的草原。遍地的野草残烟滚滚，战争就像焦碳，将一切涂黑，了无生趣。汀巴的士兵确实也非常强悍，作为对手而言，是很令我们感到压力的。

我们穿过草原，坐车前往首都蒂林，那里有着我一心想去的酒吧哥尔巴迪亚。

我们在招待的指引下坐到了常坐的位置上。

沃德这小子似乎一眼就看透我心中所想："那么，拉古那君是在等待着朱莉亚的登场吧。"

基罗斯也在一边凑热闹："今天晚上可要去呀。"

沃德："快看，来了！"

我有些不好意思："说什么哪！朱莉亚正在工作中呢。"

基罗斯："你不是一个光会期待的男子吧。快点像上战场一样勇敢上前吧。"

"好像有点傻。"

沃德："说什么呀，一点不像果敢的拉古那呀。"

在这两个家伙的一番怂恿下，我只有硬着头皮走上去。整个酒吧中的灯光就像无数双眼，在我身上，令我很不自然。

钢琴边上坐着的就是美丽动人的朱莉娅呀，已经离我这么近了勇敢走上台去吧…首先，啊，让脚步自然些吧……啊呀……

一阵疼痛像是调皮的精灵一般敲着我的腿弯，我竟然把自己的脚给扭了。我还想尝试着上台，最终仍是没有足够的勇气，只能摇摇头回到座位上。

沃德："可别真的想就此放弃，我们都在检验着呢。"

基罗斯："但是，扭扭捏捏的样子已经被朱莉娅看见了，会喜欢这样的男子吗？"

"别胡说。唉……朱莉娅，真是漂亮呀。"

基罗斯忽然怪叫了一声，和沃德两人起身离开。这两个家伙。搞什么鬼，难道就这样看不起我了。难怪……

"能在这里坐下吗？"一个甜美的语音款款向我飘来。我转头，朱莉娅那微笑便如画屏一样出现在面前。我立刻站起，拐着腿站开一些。

"没有打扰您吧？"

"当，当然。请，请坐。"我告诉自己要镇静，手放在背后，要显现出我们军人的威严。但自己一屁股坐下了。没有什么比朱莉娅更让我紧张了。基罗斯和沃德这两个浑蛋也不帮我想想说什么话。这种家伙……怎么什么也想不出？

朱莉娅看着我掩嘴一笑："解决了吗？"

"什么？"

"……脚，还好吗？"

"啊，脚？啊，这个？没什么关系，只是有些麻木，可能是太紧张了吧。"

"紧张？"

"经常是这样，现在更加……"

"放…松一点吧。我不希望因为我而让人紧张。"

我心虚地低下头去："啊，对不起。"

我若有所觉地抬头，恰好朱莉娅也转过头来，相对的目光使我一震。"嗯，我有一个建议……到我房间里去说话吧。"

我大惊，站起来："啊，房间里！？"我不觉大声，引得其他人都往这边看过来。

"就是……因为这里谈话会给其他人听见，而我只想跟你单独聊一聊。"

我有些难以置信地摆摆手："我真是傻呀。"

"那么，我先回去等你了。房间在……问一下总台就可以了。"她转身而行。

我捂住下巴，感到自己就像在梦中一样（这是梦吧……但也令人感到快乐）。不，这不是梦！是……还是梦吧。朱莉娅跟我说话了…在她脑中，我一点都不讨厌嘛。马上就要两个人单独说话了，要好好干呀，拉古那君。我经常害怕自己会失败，但今天，与朱莉娅谈心不会了。拿出大人的魅力解除朱莉娅所有的烦恼吧！

我几乎只在一种飘浮的状态下来到了朱莉娅的房间。

"很感谢你能来。"

"啊，既然是你叫我…没什么没什么。"

"坐吧。"

我顺势坐在床沿，又觉得不妥，走到远处沙发椅上坐下，但片刻又站了起来。

朱莉娅现在笑了："马上要回去了吗?可连一句话也没说呀。"

"不，不是这样的。我，因为是你的崇拜者，所以才会感到紧张的。"

"难怪在钢琴前来回走动多少次呢。"

"啊!被看见了?我大惊，心中无限慌张，在房中来回走着，心跳与脚步夹杂，不知该如何是好。

"经常是这样注意着我吗?"朱莉娅走到梳妆台前，看着镜子。"这样的目光，让我很喜欢。现在就希望看着这样的眼睛(她看向我)，让我安心。希望能够看着这双眼睛而说话(转回身)。对了，喝些什么呢，酒行吗?"

望着她低垂的眼睫，不由我感叹："真像梦一样。"

酒果然能够融化很多的不安，我竟然也能较为轻松地和朱莉娅谈话了："我并不是很喜欢上战场，虽然和基罗斯，沃德在一起感到快乐，但并不是我真正的理想。如果以后不当军人了，我希望能做一名记者，在杂志上登载给读者看的文章，是多么多么开心呀。"

"是很好呀。"

"是呀……不过……我怎么光谈自己了。"

"嗯?"

"那个，你也说一说啊。比如……梦想是什么呢?"

朱莉娅走到窗前，看着街景："我…是唱歌。不弹钢琴的唱歌。"

"啊，真想听一听呀。"

"不行。歌词已经忘了。"

"这样啊。真是太可惜了。"

"不过，没有关系。我会为你重写歌词的。"

我一摸胸口："为我?"

"是啊……看着你的时候，你的脸，伤心的样子、烦恼的样子…包融一切的微笑…眼睛。你对我而言，就是一个愿为他歌唱的人呀。"她向我走来，双眼如两枚枫叶，轻柔柔地落到我脸上。

"这……一定是梦吧……"

朱莉娅拉起我的手："这不是梦，对吗?"她给我套上一枚戒指，我们四目相交，无声的夜都在不断溶入。

"拉古那!有新的命令!到大统领官邸前集合，赶快!"基罗斯在外边叫道。

朱莉娅双眉轻蹙，仿佛是用尽一生情感般对我说道："还会见面吗?"

我也看着她，周身如被花香粉雾笼罩，"一定会的。歌，我还没听过呢。"……

车身以巨久的节奏晃动着，我们都慢慢醒来。出人意料的是，我们三人的梦境竟然如出一辙。但单是这梦中的点点温馨已可令人沉醉，此情此景，真不知从何而来。

我们就在这甜蜜蜜的疑虑中到达了汀巴镇，果然有地下组织的成员前来迎接。此人做事风风火火，竟然在铁道上向火车打招呼，险些被压死，却就此躺在铁轨上说这说那，其状既令人发噱，而对于这组织，却也令人怀疑其能做什么大事。我们在这人的指引下上了另一辆列车，车已起动，他才慌慌张张地演出了一场"铁道飞人"的活剧。

面前的两人无论如何看来都不像什么革命英雄。

那个叫左恩的人作了自我介绍，想与我握手，我只是朝他点了点头，他便走过去与赛尔菲握手，一边的扎尔擦手准备，偏偏这个人像忘了扎尔一般。

我问他有什么要我们做的，他叫我去包厢里找"大小姐"，那个名叫盖兹的"卧轨英雄"还开玩笑地说道："大小姐现在可是午睡的时间呀。"

我不由好笑而好气地："雇佣我们是为了干杂活吗?"

左恩往后一退："咦，干嘛发怒呀?"

不过转念一想，他们毕竟还是我们的雇主。seeD…特殊部队……我只能摇摇头："希望这样的指示是最后一次。"左恩却蹲在了地上，嚷着肚子疼。

我无奈地走到里面包厢。火车临时停下，车身一晃。那半躺在床上的人回过头来，长发撩动我的眼波，我没想到，在这里又遇见了那个少女，那个在舞会中若惊鸿一现又在我眼前时时闪回的少女。

"你…那个时候?对了，在会场一起跳舞的……啊是了…就是你。你是SeeD!?"

我不知自己是惊是喜，不自觉地走近一些："我是班长斯科尔，还有两人也一块来了。"

"太好了，她如飞燕一般扑来，抱着我的颈部绕了一圈。

"太过头了吧。"

"只是高兴呀。真没想到是你呀。早知道直接跟西德先生见面时告诉我就好了。"

"……这么说来，在舞会上寻找的人就是西德校长吗?"

她看着我，摇摇手："萨依法，知道吗?"

我像是心房被一柄根小的锤敲了一下，抱住胸口："是啊。"

"我，和那个家伙相识了。是西德先生介绍的。西德先生真是个好人。我们很长时间以来都想请 SeeD 但我们组织很穷，直接请是请不起的。没想到直接去找西德先生，这么容易就 OK 了(她掩嘴一笑)。既然有了 SeeD 的帮助，这次作战一定会成功的。"

我看着我走到梳妆台前满怀兴奋的样子："我要回他们那边。"

"那么，走吧!"她首先向外走去，到一半又停了下来："斯科尔，那个家伙不来吗?"

那个，家伙?

"萨依法呀。"

"噢，那个家伙还不是 SeeD。"我淡淡说道。

"……是嘛，"她明显地表现出了失望，走出房门又记起什么，退了进来："啊，我的名字是莉诺娅，请多关照了，斯科尔。"

在握手之际，我在心中暗暗地念着这个名字，留在唇间的依然是那一晚的酒香笑语，只是变得很淡很淡。甚至在她将爱犬安杰罗介绍给我时我也有些恍惚。

和众人集合后，商讨着作战计划。原来他们的想法是利用铁道掳走格鲁巴特雅的总统，以制裁这个"极恶"的独裁者。赛尔菲随口说用炸弹连人带车炸个粉碎，令左恩二人吓了一跳。左恩用模型演示了截换车厢的计划，一切准备就绪后，我们就行动起来。

火车疾驰，两旁的景物都向后狂奔，我们就在动荡的车身上移动。或许，只有这种行动时的紧张与快感才能让我完全放松。

我们成功的换了车厢，进入了总统的包厢，却发现安坐在椅上的是作为大总统替身的影武者，进行了一场毫无意义的战斗，莉诺娅颇有反悔之意。那盖兹从何处打听到大总统已经往汀巴的放送局而去。莉诺娅感到非常奇怪，而赛尔菲的一句话又提醒我在电波塔所遇上的事变，觉得大总统似乎想通过电波向世界上包括没有电缆的地方传送一些信息。

"会不会是总统想跟全世界的人成为朋友呢?"

扎尔、左恩、盖兹三人一同摆出了一样的吃惊姿势，我也不禁嘴角微微一动，赛尔菲实在是太天真了，看她摆着身体的样子，真难相信也是一名SeeD"

莉诺娅他们蹲在地上商讨着变更计划，我怎么看也不觉得他们是很认真的样子。我也蹲下身体，准备跟莉诺娅道别，但她拿出契约书，上面却注明我们必需帮助雷吉斯坦直到汀巴独立为止。我无奈地站起来，看着她的长发，不明白这就是所谓缘份吗?日后回想起与莉诺娅初识的这段日子，发现对她居然还是不耐的时候居多，我，不知道这为什么。

我们回到了汀巴，一时之间不知该从哪儿进入放送局。我们来到报馆边上一个小屋，借着二楼的窗口发现酒吧后有一条通往放送局的暗道。边上的小孩走来向我们索向钱，被这座小屋中的大婶教训了一顿：'说过多少遍了，不许向人要钱，没出息的孩子。"我看着那妇女小市民的样子，又感到不耐了起来。

我们走向酒吧，一路赶跑了一些胡作非为的格鲁巴特雅士兵。酒吧里有两个客人正在谈着话，似乎都有些醉了，肆无忌惮地埋怨着雷吉斯坦，言下之意格鲁巴特雅军对汀巴的恣意抢劫完全是因为雷吉斯坦的大失败。莉诺娅挣红着脸要上前争辨，但边上一个酒客却先她出口，就汀巴的磨难完全是因为大统领的暴政，与雷吉斯坦无关。我们无暇多顾，只是顺着暗道前往放送局。

在上楼梯时，街头的大屏幕已将开始电视转播。我们停下等待观看。但

盖兹却又跑来报告，总统已经进入了放送局，守卫也大幅增加，不宜硬闯。莉诺娅听后又决定改变作战计划，等总统离开时方才行动，因为"那时守卫一定较少。"

看着她一直自信的样子，我不禁说道："我们会听从你命令的，这就是我们的工作。"

"听从命令？工作就是这样？不用去想，只听从命令，这样倒挺轻松的。"

我不知为何，隐隐有些情绪："随便你怎么说吧，只是希望你能够通过我们来得出最好的成果。不过，对于这一点，我不抱什么希望。"

莉诺娅一皱眉："这是什么意思，说明白点好吗？"

"你们认为自己很认真吗？在地上开作战会议？将变动作战计划视作儿戏？没有我们的意见就难以决断？受聘于这样的组织，看来我们也难保安全了。"我一口气说出这些话，连自己都有些吃惊，不禁了一口气："对不起，我说得有些过头了。"

她显然感到很意外，看着我："为什么你要这样说："我一直以为只要有SeeD帮助，什么事情都会变得轻松的，但远没我想象中那么简单。到后来，只不过是在单纯地雇佣你们罢了，完全不能融成同伴。算了，现在作战中止！暂时解散。"

"从窗口进入行得通吗？看见了吧，果然像小孩子游戏一样。"她低着头，自言自语地，"我确实是认真的……虽然没有什么很好的效果……不过我真的是很认真的呀！！

我看着她颤抖着肩膀沿楼梯跑下，心头的失落像铅一般重压，又像墙上的水痕在我胸口漫开，我没想到竟然伤了她的心。

电视在我默然不语中开始了转播。

司仪："世，世界上的每一位观众，我的样子你看见吗？我的声音你听见吗？非常感激！这不是电缆！是我们隔了十七年首次使用电波向世界转播。现在感到非常兴奋。这一次的转播给你带来的是格鲁巴特雅终身大总统宾萨、兰杰克对世界的公开演讲。"

那个"臭名昭著"的大总统便施施然来到台前。

"接受这次电波传播的全世界国民诸君，我，格鲁巴特雅终身大总统宾萨，兰杰克在这里提出一个神圣的提案，由我们准备着结束世界上一切纷争。"

赛尔菲高兴地："果然！是为了世界上每个人都能和平地生活而做的宣言。"

"但是，非常遗憾。我们格鲁巴特雅和各国之间仍然有些问题没有解决也是事实。为了解决这些问题，希望和各国领导之间有一个对话。而接下来就要为您介绍作为我代理向世界各国领导者对话的大使。"

赛尔菲："喂！要介绍大使就赶快吧！"

大统领挥挥手："她是魔女……"

魔女？我正在等待下文，屏幕中转播现场却一阵大乱，萨依法突然冲进录影室，将四周守卫击倒，并用刀挟持着总统。珂斯蒂斯也随后冲入，朝着镜头说道："在汀巴的一班，你们在看着吗？请赶快到现场来！我已经得到许可！请来帮我们一把。"

剧变的形势让我们来不及加以思考，只是以最快的速度冲入录影室。

珂斯蒂斯："将他作为人质！"

"究竟在干什么，你们。"

萨依法朝我看着："不是很短时间就能说清的。那么，和那个家伙的计划怎样了？"

"……计划？"是了，他已与莉诺娅相识。不过来这里是为了什么？

扎尔："知道了！你的莉诺娅的……"

萨依法大声呵斥："缺心眼的！胡说什么！"

珂斯蒂斯："他从惩罚室中逃脱，还伤了不少人。"

扎尔立即大怒："这个大浑蛋！"

我心知不妙，想阻止他，但这个笨蛋还是说了出来："先生，我明白了！一是要将这浑蛋提回 GARDEN。"

"笨蛋！说什么！"

我怒声大叫，但一切都晚了，总统立即明白过来了："原来……你们是GARDEN 的成员吧。如果我有丝毫损伤，格鲁巴 特雅军定会一举将 GARDEN 消灭。那么，快放开我吧。"

萨依法冷笑着："不觉得可笑吗？究竟是谁惹祸？以后怎样你们去负责吧。先生和班长！"他押着总统先行离开。

既然已经这样了，也不用多说，我们也跟着向通道跑去。一种奇怪的氛围在身前身后铺展开来，仿佛有许多透明的火焰，妖异地烧着。虽然隐隐能够听到萨依法紧张地在和谁说话。却一直看不见。

"……可怜的少年呀。"声音飘忽，如同悬浮在空中的磁针。

"不要靠近！"

"生存在战乱频频的年代，究竟该如何进退都由你自己决定吧。"

"不要过来！"

珂斯蒂斯叫了一声，又有倒地的声音，令我们心中更为焦急。

"在你心中的'少年'暗示着你不要前进，但同在心中的成年人又督促着你不要后退。哪一个才是正确的，连你自己都不知道吧。需要我帮助你吗？想不想靠我把你救出进退两难的绝境？"

"住口！"

"向我乞求并不是丢脸的事，只因你还是少年。"

"我……别把我与少年这个词连起来！"

"你已经不想当少年了吗？"

"我不是少年！…只不过现在我已没有容身之地，如果这样的话，就让我随着你向少年时代告别吧。"

我们冲入通道时，一团幻光将我们打倒在地，一阵眩晕。好不容易爬起来，面前除了珂斯蒂斯外空无一人。那神秘的声音和萨依法就像平空在这空间里消失了一般。连得总统都不知去向。

"这里，这里！"莉诺娅跑了过来，"哎，萨依法呢？"

珂斯蒂斯朝我打了个手势，我只能回答不知道。

"那个家伙的话，是一定不会有事的。"她显得非常镇静，只是语音之中夹杂了一丝很难察觉的颤抖。"

我们沿着来时的路退出，路上我问起雷古斯坦其他成员的安全，莉诺娅毫不犹豫地："不会有事的，他们逃命功夫都是一流。"她又提议暂时离开汀巴。我想了一想，也只能同意。她竟然为此雀跃不已。

我们按照正在酒吧中的大婶的指引，躲入她的小屋。

"谢谢了，首领。"

"首领？"我感到非常意外。

"是'森之狐'的首领呀。这个小镇中差不多所有人都属于雷吉斯坦，真正参与行动的并不只我们几个人。"我听着莉诺娅自豪的声音，再看着那个满身烟火气，打小孩的妇女，不由暗感人海苍茫，我认识到的东西实在是太少了。

赛尔菲却于些时发出了疑问："真是不明白……萨依法……为什么来到这里呢？"

"我想是为了我们'森之狐'吧。我，和他谈了很多，所以认为他不是坏人呢。"

外面有格鲁巴特雅的士兵喧哗着，我们躲避到二楼。我一边上着楼，一边打量着莉诺娅头发摆动的节奏，觉得心中有什么东西游丝一般地渗出。

珂斯蒂斯显得非常生气："我一听到 GARDEN 只派遣斯科尔三人来执行任务便感到愤怒。要与格鲁巴特雅会军交战！派遣的就只有这三名新加入的 SeeD！真是浑蛋！所以我就单独来汀巴！一般我是不会这么激动的。"

看着我以前的教官满面激动的样子，不由想：这个人不是一直都很容易激动吗，这样的情况可不少。

她却又转移了话题："不知道萨依法现在会怎样。"

我顺口而出："会有被杀的可能吧。"

莉诺娅立即有了反应："不要这么说好吗。不管怎样，这个人……都不会有事的。"

永远不知顾忌的赛尔菲又来添乱："那么，如果萨依被杀了你想怎么办？"

我用话岔开，却自己也不知道如何要这样问莉诺娅："格鲁巴特雅与魔女是同一立场的。萨依法偷袭了大总统，应该成为魔女的敌人。他现在的举动让人感到难以理解。"

莉诺娅向我跑近："这很正常嘛！为了活下去才会这样选择的。"

她真是为萨依法说尽好话，眉头的担心忧虑使我不想面对。在现实面前，谁又能始终主动呢。或许这样想来也对了。不过……不要抱有太大的期望，这样受伤还能浅些。不过，你有什么希望和我没有关系。"

"……真无情。"莉诺娅的双眼灰暗了下来，同时，我心里也暗了一下，仿佛瞬间蒙上了圈圈层层的阴云。""真无情！！"她转身走开。

“……我并没有恶意。”我不明白自己是怎么了，像是说给自己听的一般辨解了一句，却觉得喉间枯涩，竟然全是苦意。

大婶上楼来，告诉我们现在这里只剩下格鲁巴特雅的常驻军，是离开的好机会，我们决定坐火车到学园东，穿过西面的森林去向位于格鲁巴特雅境内的GARDEN。出发之际，莉诺娅经过我身边时冷冷看看我一眼，只是一眼。珂斯蒂斯也看了我一眼，于无声处却似已千言万语。

在门口遇见了扮成格鲁巴特雅士兵的盖兹，他打探到汀巴大部分车站都被封锁，只剩下东面的车站，让我们快点去。最后他竟然前所未有地认真地向我说道：“好好照顾莉诺娅吧。”

“知道了，你自己也要小心。”我郑重地向他行了个礼。

到达车站后，却又遇见了伪装成老人的左恩，他将火车票交给我们：“这是你们的车票…这是我自己的。”他看了看珂斯蒂斯，似乎很为没把她算于内而显得懊恼，过了片刻才无奈地把自己的车票给了珂斯蒂斯。却又蹲在地上，嚷起了肚子疼。

“…左恩。还会见面吧。我们还要一块看着汀巴独立起来呢。”莉诺娅的声音有些哽咽。

“那当然了，我只要在安全的地方躲一会儿不就没事了。”

火车慢慢开动，我从车窗看着依然以可笑的样子蹲着的‘老人’，忽然为曾经轻视他们而感到内疚。

我们进入了森林。

珂斯蒂斯：“格鲁巴特雅的GARDEN就快到了！”

赛尔菲：“但是在我们去的同时，会不会格鲁巴特雅政府已经得到了联络，正通过向世界传送而缉捕我们呢？”

扎尔：“最好别说了！快走吧！不知道巴拉姆GARDEN现在的情况怎样了。不过不管怎样我都负有绝对的责任。都怪我不小心泄露了身份。不知道，那个总统会不会对GARDEN进行报复？”

我想了一下：“或许吧。”

扎尔又垂下头深深自责：“…是这样。”他抓住我肩膀摇着：“但，但是，巴拉姆GARDEN集中着大部的SeeD！不会败给格鲁巴特雅军吧！”

“格鲁巴特雅军的战争不是没败过吗？”

“是这样……”扎尔似乎完全失去了生气，曾经毛燥爱动的少年此刻欲哭无泪。

“多么棒的领导呀！经常以用冷静的判断否定同伴的希望为欢乐吗？”莉诺娅冷笑着讽刺我，我，对此无辞以对。

“扎尔在等着你的说话呢。”但是在这种场合下，叫我如何出口。

“没关系。‘努力吧’之类的话正是扎尔现在需要的。”在这样的心情下吗？她对我为什么这样反感？不对，实质是为了萨依法呀……

“这样的话是能带给别人你所憎恶的精神和勇气的。”给他人带来勇气，谁又能体会到我心里虚软无力的感觉。

“说成这样了还不明白！？”…不要逼我呀。

“哎，斯科尔！”

“……怎么了……这种感觉……我又像上一次那样和他们慢慢晕倒，莉诺娅的呼唤就像被一层一层纱布隔着，越来越轻，越来越轻……

我和基罗斯、沃德受令到一个墓地侦察。直至今日，我耳边一直还都荡漾着朱莉娅的软语温存。即才发现连地图都忘了带。

无奈之下，我们只有乱闯。在这山地中穿行许久，方才找到了一个出口。没想到却是悬崖，敌人所伏兵他包围了我们。基罗斯和沃德都受了重伤，我看着脚下海涛波浪上下起伏着，只能孤注一掷，希望能靠着海流脱险。“只要在一起，不管是哪儿，都是快乐的。”地上这两个爬不起来的家伙向我说道。我仔细地看了看他们，咬牙将他们扔下悬崖。随后摸了摸戒指也跟随跳下，瞬间就失去了依靠，直向下坠去……

我们慢慢醒来，发现彼此进入的又是同一个梦境。这样的情况实在费人思疑。

莉诺娅却走到我面前：“那个，斯科尔。刚才的话太重了。对不起呀。”我看看她，很想呼出一口浊重的气，但最终还是挥了一下手。

来到了格鲁巴特雅的GARDEN。虽然同是一座学园，这里的气氛却全然不同。不时有人形战斗机降落，连看主体建筑的外形都是蛇状，显得更为肃杀。进入后一片寂静，连空气都仿佛凝固起来，但对我而言，却似乎更喜欢这样的地方，生命本是苍白而有序的。

珂斯蒂斯先到校长室报告情况，直到广播通知我们才到接待室等了一会儿，只是一会儿。

她走进来的时候脸色非常平静，甚至是没有表情。

“怎样了？”

“我们已经对事情有所理解。巴拉姆GARDEN不会有事的，已经调查出汀巴大总统袭击事件只是犯人单独行动，格鲁巴特雅政府已通过不对巴拉姆GARDEN追究责任。”

扎尔至此长长呼出一口气。然而还是他，无可避免地想起一个问题：“犯人会不会就是萨依法！？

珂斯蒂斯依然还是用那种波澜不惊的语气缓缓说道：“裁决已经结束……好像要被处刑。”

这条消息如同骤来的电光劈中我们，所有人都非常震惊，而我，只是回想着萨依法在走廊中鼓掌的样子，这掌声就此稀落下去并终至渺无？

我看见，我清清楚楚地看见，莉诺娅蹲下身去，就仿佛陷入万丈深渊。“要被处刑吗？”她低下头去。“……是呀，袭击了大总统。”她缓缓站起，“那个家伙是代我们‘森之狐’而遇难的，”我不知该如何形容她的眼神，是悲伤？是幸福？是痛心？是奢望？

珂斯蒂斯安慰着她：“把萨依法卷入事态的确实是你们。不过，雷吉斯坦的活动不是也没有想到过事态发展到最坏的地步吗？萨依法这样思考过，并且觉得除了以自己作代替外没有更好的方法。对不起，完全没有料到这样。”

我若失去灵魂的行尸走肉，呆板地走到莉诺娅的面前。她的双眼正直视我，但尤其令我痛心的是，她那泪光盈盈的辛酸目光分明是穿透我，定在另一个不在场的人脸上。

“我……非常喜欢他。他总是那么自信。那么地骄傲……每次和他谈话，总能带给我满满的勇气。”

赛尔菲：“勇气？”

“我也不知道是怎么回事。我…”（她惘然坐下）“我想是恋爱了。但不知道那个家伙是怎样想的……”

赛尔菲：“那么，现在还喜欢吗？”

“但是已经没有用了。（她用手勾着自己腿弯）1年前那个夏天的日子（又将腿重重放下），还记得那个美好的夏天……”

扎尔：“善良的人总能遇上相知的人吧……”

赛尔菲：“扎尔呀，对萨依菲非常讨厌呢。”

扎尔：“是这样没错……但毕竟是一块在GARDEN的同伴，现在已经有些后悔了，为他报仇吧。”

珂斯蒂斯：“对他保留一个美好的回忆吧。虽然这个问题儿童已经超出了可爱的范围，不过，毕竟不是个坏人。”

我就像是个观众，看着台上演员沉痛的表演。

喜欢……

不是坏人……

伙伴……

萨依法……是你经常想念的人。

那么我……我如果也死了，你们会这样说，这样难受吗？斯科尔还站在这里，但已经属于过去形了……优秀的人是永远受到欢迎的吗？至少，对于那个死去的家伙是这样……

……是讨厌吧，我是被人讨厌的！

我脑中的天空雷声滚滚，向门外跑去。

珂斯蒂斯叫住我：“斯科尔，怎么了？”

我朝他们用力一挥手，就像要抹去面前一切：“因为我是被人讨厌的！”

扎尔：“怎，怎么了？”

赛尔菲向我跑近：“怎么生气了？”

“我是属于过去形的，不该站在这里！”

我用尽全身力气向外跑去，那蓝衣黑发在面前一晃而过。像是坠下山崖的残花，不再复归。前方像是有大风，灌满我的口和鼻。我仿佛又站在山顶，无数个萨依法从四面八方嘲笑般地向我围来。我用力挥刀，它们散开，又化成更多的萨依法，将我困死。

如同电光劈穿我的身躯，我听见自己朝着血红天空嘶声喊道：“

萨——依——法——　**（未完待续）**



秘法不传，技艺无双

秘技库

责编/E·T



PS BUST A MOVE 2

隐藏角色出现条件

首先玩者要先将游戏完成一次，其中在剧情分支上永远保持在最上方的路线，这样当进行到第5回合时便会出现一位隐藏角色前来挑战，隐藏角色视玩者当时所使用的那名选手而定，只要击败隐藏角色并且一直维持最上方路线来完成游戏，这样通关后便可使用。

玩者所使用的角色	于第5回合出现的隐藏角色
STRIKE、KITTY－N或COMET	H－KONG
COMET、SHORTY或HIRO	McLOAD
KITTY－N、KELLY或STRIKE	STREETBOY

隐藏角色	出现条件
ROBO Z－GOLD(ロボZ－GOLD)	使用六位基本角色来完成游戏
CHICHI&SALLY(チッチー&サリー)	使用CAPPOEIRA来完成游戏
COLUMBO(コロンボ)	使用SHORTY来完成游戏

PS SS 心跳回忆～旅立之诗～

得到隐藏写真

如能在游戏中将全部12篇作文完整无误地校对，便会出现主角与诗织在“传说の树”下互望的特别事件。

另外，完成游戏后再进入“おまけ”观看“文集阅览”时，便会发现毕业照片中原先空白的那一页会多出一张以前没有见过的写真(只限于藤崎诗织篇)。

PS CYBER ORG

出现超强模式与隐藏STAGE

全部完成游戏的5个地区后，观看过ENDING后记录一次，这时只要再把此SAVE读出，便会出现一个名为“HYPER MODE”的新模式，进入后玩者可以在最初拥有所有武器，不过此时敌人也相对地强化了许多。

当玩者在“HYPER MODE”中完成了原先的5个STAGE后，便会出现隐藏的新STAGE(条件是必须先完成普通模式5个STAGE中的所有部屋)。

PS DANCE DANCE REVOLUTION

隐藏模式

在街机模式的难易度选择画面中按↑，便会出现一个特别的SECRET MODE SELECT，只要按照下面的指令进行输入便可以出现MIRROR、DOUBLE、ANOTHER、MANIAC四个隐藏模式。

模式名	指令
MIRROR MODE	左、右、左、右、左、右、左、右
DOUBLE MODE	上、上、下、下、左、右、左、右
ANOTHER MODE	上、上、下、下、上、上、下、下
MANIAC MODE	左、左、右、右、左、左、右、右

PS RISING ZAN

隐藏指令

效果	条件	指令
“本気と书いてマジ”MODE	FINAL IMPACT CLEAR	STAGE选择时同时按住L1、L2、R1、R2、△再按下START键
STAGE SELECT	无	标题画面同时按L1、R1、↑再按下START键
“いきなり初音”PLAY	SHUGYO MODE CLEAR	标题画面同时按L2、R2、↓再按下START键
“エキスパード”MODE	HARD FINAL IMPACT CLEAR	无

DC THE HOUSE OF THE DEAD 2

无限CONTINUE与珍贵道具

首先完成“ORIGINAL MODE”，之后再完成“TRAINING MODE”与“BOSS MODE”，然后再进入OPTION设定中将CONTINUE次数设为“FREE PLAY”。

在“TRAINING MODE”中将所有项目均完成至LV 5后，再进入“ORIGINAL MODE”，这样在道具栏中便会多出一击必杀弹、无限弹夹以及急救箱，同样全部完成“BOSS MODE”至LV 5后，便会在“ORIGINAL MODE”中增加一击必杀弹、无限CREDET以及体力1/4之素。

DC MARVEL VS. CAPCOM
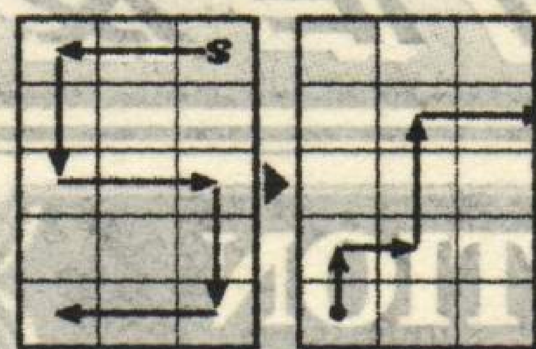
使用隐藏角色及隐藏特别角色

在角色选择画面中，利用光标按下面六种移动方法便可选出六名角色。

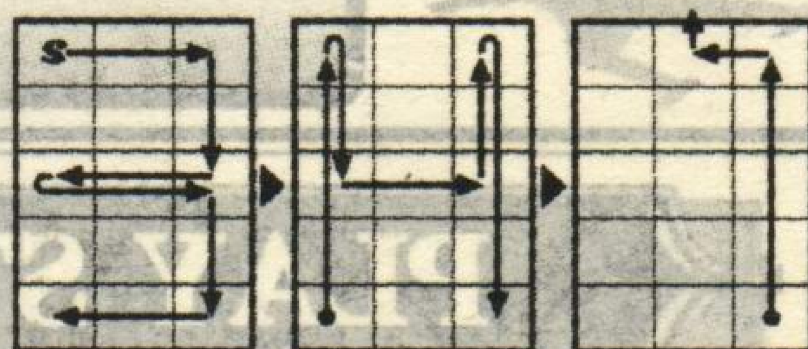
在特别角色选择画面中，按住开始键与中 P、大 P、大K 可以使用センチネル、按住开始键与小 P、中 K、大 P 可以使用シャドウ。

玩者只要在街机模式中完成全部 6 名隐藏条件，之后便可在游戏的模式选择画面中多出一项“ONSLAUGHT”，只要进入此模式便可以使用最终 BOSS“ONSLAUGHT”与其他角色进行对战了，“ONSLAUGHT”有两种形态，其出招如下：

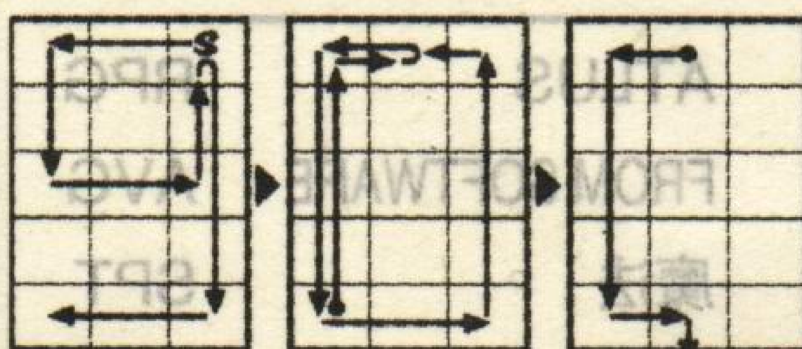
ロールちゃん



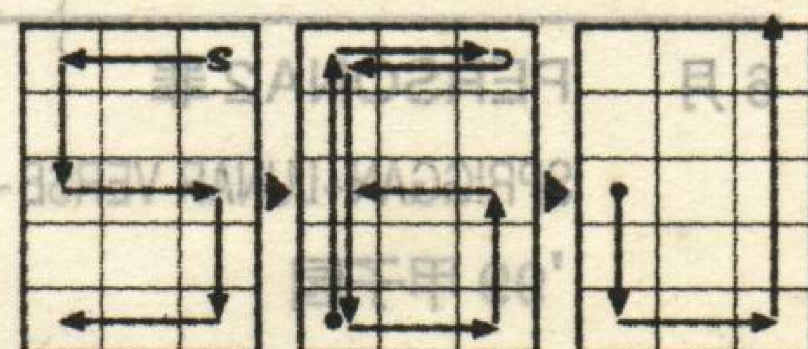
MSH 性能ハルク



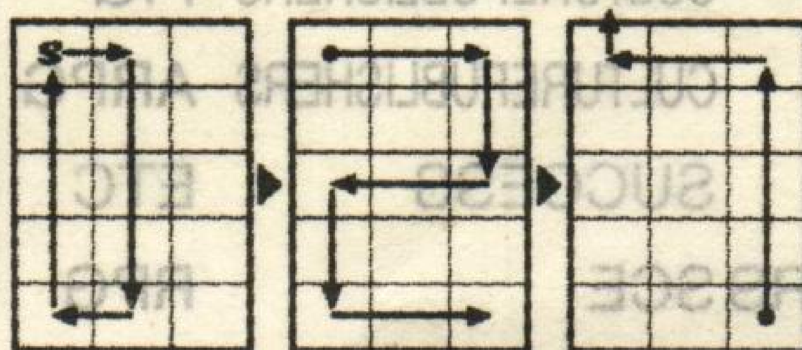
リリス风モリガン



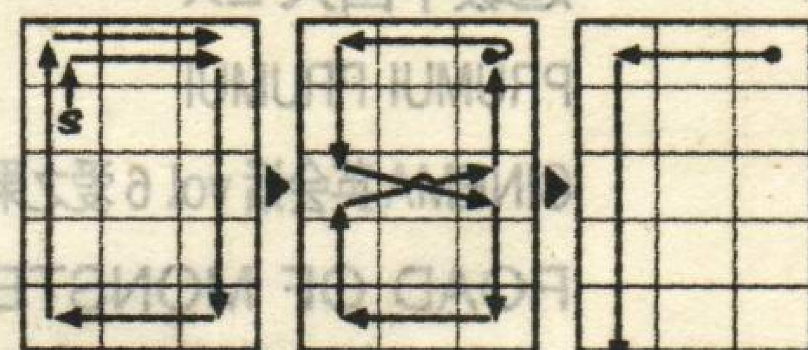
ハイパーアーマーウオーマシン



ハイスピードベノム



シャドウレディ



第一形态

技名	指令
MINI－SENTINEL 空爆	P 或 K
SENTINEL ASSIST	中 P＋中 K
MAGNETIC TEMPEST	↓↘→＋P
HYPER GRAVITATION	→↓↘＋P
WARP	↓↙←＋K
HEAD CRASH	↓↘→＋K
HYPER COMBO	
MEGA OPTIC BLAST	↓↘→＋PP 同按
MAGNETIC SHOCK WAVE	↓↘→＋KK 同按
PARTNER CHANGE	↓↙←＋KK 同按
（消耗 2 LEVEL HYPER COMBO GAUGE 量）	

第二形态

技名	指令
PUNCH	P
MINI－SENTINEL 空爆	K
BEAM	↓↘→＋P
HYPER GRAVITATION	→↓↘＋P
DASH PUNCH	↓↘→＋K
HYPER COMBO	
3 连射 BEAM	↓↘→＋PP 同按
5 连射 BEDAM	←↙↓↘→＋PP 同按
（消耗 2 LEVEL HYPER COMBO GAUGE 量）	

隐藏人物乱入条件

如想使隐藏人物乱入，除满足表中的条件外还必须满足以下的共通条件：

1. 必须从头开始游戏（即不能中途加入）
2. 不可以 CONTINUE
3. 不可以有别人加入对战
4. 在所有 ROUND 中，玩者所用的两位角色均不能被击败

只要使用了全部隐藏人物后再进行 SAVE，以后就不必再使用秘技选择了。

隐藏人物	在各 ROUND 中，玩者曾使用 VARIABLE COMBINATION FINISH／HYPER COMBO FINISH／VARIABLE CROSS FINISH 次数	在左面条件中必须使用 VARIABLE CROSS FINISH 次数	使用 SPECIAL PARTNER 攻击回数	FIRST ATTACK 次数
MSH 性能ハルク	3	－	－	－
リリス风モリガン	3	－	2	－
ハイパーアーマーウオーマシン	5	2	－	－
ロールちゃん	5	2	4	－
ハイスピードベノム	所有	4	－	所有
シャドウレディ	所有	4	所有	所有

GB 游戏王

三枚隐藏卡片

在“OPENING”画面中，玩者只要顺序输入：“↑、↓、B、↓、↓、↑＋B 同按、B”。之后，在“PASSWORD”画面中，输入代表该三枚卡片的密码。这样，玩者便可以获得能力甚强的隐藏卡片了。

卡名：タクリミノス　PASSWORD：チダタクリ
卡名：ヤランゾ　PASSWORD：ヘイシヨシヒサ
卡名：2 人 3 脚 ZOMBI　PASSWORD：タカハシトシマサ

PS 3Xtreme

使用隐藏人物

玩者在标题画面中，选择进入“MEMORY CARD”。之后，玩者再选择进入“CODES”一项，然后根据右表的名称输入，便可 使用不同隐藏人物。

人物	输入名称
Lugnut	lugnut
Bink	bink
Dominique	dominique
Nyub	nyub
TP	tp
Geep	geep

注意：名称时输入时全小写字母。

广告

新作发售一览表

PLAY STATION

1999 年 6 月～7 月

6 月	PERSONA2 罪	ATLUS	RPG
	SPRIGGAN~LUNAR VERSE~	FROM SOFTWARE	AVG
	'99 甲子园	魔法	SPT
	HOP COLLECTION vol 2MISSLAND	ALTRON	ETC
	超级中国人 EX	CULTUREPUBLISHERS	FIG
	PRUMUI PRUMUI	CULTUREPUBLISHERS	ARPG
	CINEMA 英会话 vol. 6 爱之果	SUCCESS	ETC
	ROAD OF MONSTERS	SCE	RPG
	CybemeticEMPIRE	日本 TELENET	AVG
	ABE'99	LIVERPOOLSOFT	AVG
	恋爱讲座 REAL AGE	IMAGEEINER	AVG
	私立 JUSTICE 学园 热血青春日记 2		FIG
	必杀 PACHINKOSTATION5(暂称)	SUNSOFT	ETG
	CLICK 漫画歌剧院怪人	德间书店 INTERMEDIACOMPANY	ETC
	CLICK 漫画玛利工作室	德间书店 INTERMEDIACOMPANY	SLG
	CLICK 漫画银河英雄传说 1 在永远之夜中	德间书店 INTERMEDIACOMPANY	ETC
	PARLOR JR	日本 TELENET	ETC
	MEDIEVIL	SCE	ACT
	DX 社长游戏	TAKARA	ACT
7 月 1 日	DINO CRISIS	CAPCOM	AVG
	METALGEARSOLIDINTERGRAL	KONAMI	ACT
	RERFECT PERFORMER	FANHOUSE	AVG
	PIVERHILLBESTvol 1KAYMENKAYMEN2	RIVERHILLSOFT	ACT
	PIVERHILLBESTvol 2BLUECHICAGOBLUES	RIVERHILLSOFT	AVG
	PIVERHILLBESTvol 3 道化杀人事件	RIVERHILLSOFT	AVG
	PIVERHILLBESTvol 4REFRANLOVE	RIVERHILLSOFT	AVG
	PIVERHILLBESTvol 5 卒业 NEOGENERATION	RIVERHILLSOFT	AVG
8 日	POCKET FAMILY	HUDSON	ETC
15 日	LORD OF FIST	MEDIAWORKS	RPG
	LITTLE LOVERS	NTT 出版	AVG
22 日	REMOTECONTROLDANDY~战斗机ROBOT警备队(暂称)	HUMAN	ACT

GAMEBOY

1999 年 7 月

7 月 10 日	昆虫博士 2	J・WING	SLG
	钓鱼先生 2	J・WING	SLG
8 日	游戏王 DUELMONSTERSIII! 各界决斗记~	KONAMI	SLG
16 日	河川垂钓 4	PACK IN SOFT	SPT
23 日	SHADOWGATE RETURN	KEMCO	RPG
	POCKETLORE BOY	KONG RECORD	SPT
30 日	三国志 GAMEBOY 版 2	KOEI	SLG
7 月	SUPER CHINESE FIGHTER DX	CUL TURE BRIAN	FIG
	本格将棋圣	CUL TURE BRIAN	TAB

NINTENDO 64

1999 年 7 月

7 月 1 日	HYBRID HEAVEN	KONAMI	ACT
23 日	SHADOW GATE 64	KEMCO	AVG
29 日	实况 JLEAGUE PERFECT STRIKER 2	KONAMI	SPT
30 日	LODE RUNNER3-D	BANPRESTO	ACT
7 月	ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	SLG

Dreamcast

1999 年 7 月

7 月 1 日	WORLD NEVERLAND PLUS~OLERUD 王国物语	RIVERHILL SOFT	SLG
8 日	永世名人 3~GAME CREATOR 吉村信弘之头脑~	KONAMI	ETC
15 日	CLIAMAX LANDERS	SEGA	RPG
	创造职业棒球队	SEGA	SLG
20 日	BUGGY HEAT	CRI	RAC
22 日	SEA MAN 禁断之 BED	VIVARIUM	SLG
29 日	AKIHARARA 电脑组	SEGA	ACT
	AIRFORCE DELTA(暂称)	KONAMI	STG
下旬	MARIONTTE HANDLER	MICRONET	STG
7 月	FRAME GRIDE	FROM SOFTWARE	STG
	STREET FIGHTER ZERO3	CAPCOM	FIG
	花札(暂称)	ALTRON	TAB
	新日本摔斗魂烈传 4	TOMY	FIG
	发现世界不思议	TBS	ETC

NEO-GEO POCKET

1999 年 7 月

7 月	BIG TOURNAMENT GOLF(暂称)	SNK	SPT
	THE 高校棒球	ADK	SPT
	PARTYMAIL(无线对应)	ADK	ETC
	PUYO PUYO 通	SNK	PUZ
	上海 MINI	SNK	TAB
	DIVE ALERT(无线对应)	SAKUROSU	SLG
	NEO・21	DAINA	SLG

以下读者因地址有误，所邮购的书籍被退回。

1. 江苏江阴 沙金	5. 无锡 管仁杰	9. 上海 徐霆华	13. 四川彭州 陈斩
2. 北京丰台 秦垒	6. 蚌埠 金喜	10. 天津 汤海	14. 上海 王俊宁
3. 上海 徐晓钰	7. 南京 王浩	11. 东莞 古冠军	
4. 吉林 韩羽	8. 上海 贾斌	12. 温州 郑巨光	

以上读者的地址欠详，所邮书目被退回，无法投递，请将详细地址寄至北京清河邮局062信箱，以便本部及时给您补寄。

另:最近由于本发行部地址变更，有些读者所邮购的书籍未能及时寄出，在此向读者表示歉意，如您所邮购的书籍，从汇款之日起1月内还未收到，请函至北京清河邮局062信箱。



电子游戏与电脑游戏三周年纪念号

即日隆重推出！

- T&P 重大事件回顾
- 编辑完全猎捕手册
- 经典穿帮镜头
- 编辑部七大不可思议
- 劲作之绝对领域
- 世纪末 GAME 预言书
- RPG 怪兽大图鉴
- 足球与赛车 FANS 完全手册
- GAME 史上十大美少女、十大 BOSS、十对情侣
- 电子游戏经典广告赏析
- 天籁之音～游戏中的主题歌
- 无尽的幻想～周边世界大观
- 三周年动漫专题补完计划

ISSN 1005 250X





■统一刊号: ISSN1005-250X
CN46-1039/G3
■定价:6.50元